VIDEO GAMES CONSOLE ZAP! 8 BIT

HUDSON HAWK
Il platform e il Tie-In dell'anno

DYLAN DOG
Giusto per iniziare l'anno in "allegria"

PIT FIGTHER
Il futuro è cattivo!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Viva le conversioni da coin-op

SPECIALE BUDGET
Se costa poco è meglio

GENNAIO 1992 - Anno VII Numero 63 - Lire 4.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

Elvira®

The ARCADE GAME

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

ROMA - TEL. FAX (06) 7231811 - 7231812

FLAIR SOFTWARE

JAN 91

Entra anche tu nel Magico mondo di Elvira,
la Strega più... in forma dell'universo!
Uno spettacolare arcade, caratterizzato da
una grafica affascinante, un fluido scrolling
parallattico multistrato e... l'irresistibile magnetismo
dello sguardo di Elvira!

Disponibile per:
AMIGA - PC - COMMODORE 64

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

THE COIN-OP!

IL RITORNO DEL TEMIBILE QUARTETTO!

Ora due giocatori possono unire le loro forze e combattere contro la squadra di Shredder™ e salvare così April™ e Splinter™. Assumi il controllo della tua Tartaruga preferita all'insegna di questa "tartarughesca" versione coin-op della Konami®

™ KONAMI®

LEADER

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

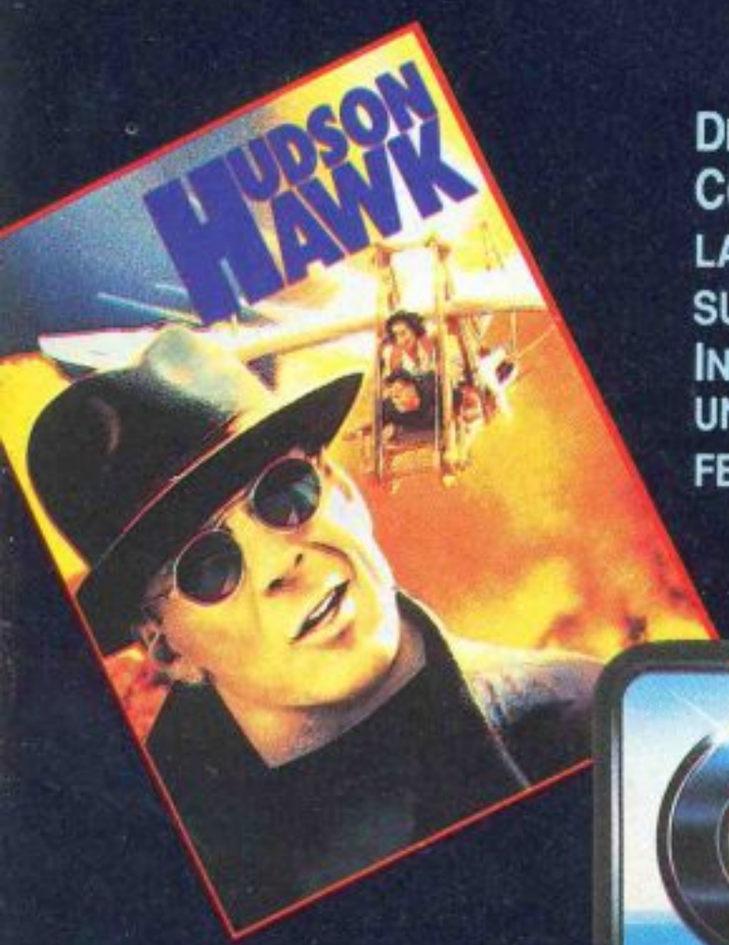
Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrorsoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd

BRUCE WILLIS

HUDSON HAWK

LEADER
DISTRIBUZIONE

DAL FILM
"HUDSON HAWK IL MAGO DEL FURTO"
LE ROCAMBOLESCHE AVVENTURE
DI UN LADRO ACROBATA.



DIFFICILI PROVE DA SUPERARE. UN PAIO DI ESEMPI?
COMPIERE VERE E PROPRIE PRODEZZE PER EVITARE ALLARMI LASER O, ANCORA, ARRAMPICARSI DA UN EDIFICIO ALL'ALTRO SUI FILI DELLA CORRENTE.
IN GIOCO UNA POSTA ALTISSIMA: RECUPERARE TRE PEZZI DI UNA PREZIOSISSIMA MACCHINA CAPACE DI TRASFORMARE IL FERRO IN ORO!

© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED

ZZAP! SommariO

STRANO

7 EDITORIALE
Stefano Gallarini, e sai cosa bevi.

9 NO NEWS ABOUT
Nessuno ne sa nulla... tranne noi.

10 TEST
Non siamo più a Natale, ma l'epifania è ancora vicina...

39 TOP SECRET
Abbondanza di tip anche questo mese.

77 POSTA
Scrivete, scrivete numerosi. Tanto alle vostre missive risponde Ricky.

OGGI E'

56 COMPILATION
Solo una questo mese.

60 L'INTERVISTA
Questo mese abbiamo con noi Norbert Lommer, supervisore del progetto Sturmtruppen.

65 SPECIALE BUDGET
Ce ne erano troppi nei nostri scaffali.

72 MEGACLASSIFICHE
Nel mese scorso abbiamo toppato, ma solo due volte.

73 CONSOLEMANIA
Grandi novità nel campo ludico dagli occhi a mandorla.

MERCOLEDI'

10 HUDSON HAWK
Il ladro gentiluomo arraffa la prima medaglia d'oro del mese.

14 FINAL BLOW
Non fa male, non fa male. Ti spiezza in due.

16 BATTLE COMMAND
La seconda medaglia d'oro del mese.

20 ROAD RUNNER
Finalmente Wyle E. Coyote riuscirà a farsi un paio di struzzi, almeno fino a quando non completerete il gioco.

22 TEENAGE MUTANT HERO TURTLE
La terza medaglia d'oro va al coin-op dell'anno.

52 DYLAN DOG
Finalmente è arrivato, ed è anche bello.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Giancarlo Calzetta
Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali **Segretaria di Redazione:** Roberta Zampieri
Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Gabriele Pasquali, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini, Giovanni Papandrea, Emanuele Scichilone, Geims Tonn.
Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi
Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: Litomilano **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI)
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246
Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 251 del 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

OGNI MESE IN EDICOLA

4
ANNO 2
NUMERO 4
GENNAIO 1992
LIRE 4000

Console MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

OUTRUN EUROPA: L'INSEGUIMENTO DELL'ANNO

INIZIATE L'ANNO FUORI DI TESTA CON TOEJAM & EARL

WALT DISNEY COLPISCE ANCORA: ANCHE PAPERINO SUL MEGADRIVE

SEQUELE FAMOSE: CASTLEVANIA IV e WONDERBOY V

SPECIALE FOOTBALL AMERICANO
Joe Montana contro Mike Ditka

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

EDITORIALE

ANNO VII - Numero 63

ANNO NUOVO, VITA NUOVA

Insomma, ce l'abbiamo fatta. Siamo arrivati a un altro compleanno di Zzap! che, come forse sapete, è stata la prima rivista importante dedicata interamente ai videogames prodotta dalla nostra Casa Editrice. Attarverso le pagine di questo "mitico" mensile sono passati tanti amici e tutti hanno contribuito a dargli un aspetto sempre più particolare e piacevole, sia per quanto riguarda il taglio delle recensioni, sia per quanto riguarda l'aspetto grafico. Se notate, infatti, Zzap! per ora non ha subito grandi rivoluzioni grafiche: sono cambiati i ritrattini, alcune piccole cose, ma la sostanza di sempre no, perché ci siamo affezionati tutti a quell'ormai introvabile numero uno.
Ricordo ancora quando leggevo Zzap! nella speranza che i giochi recensiti uscissero poi anche per l'MSX, il computer che avevo, e ricordo quando cercavo disperatamente di trovare indicazioni sul neonato Amiga e sui suoi giochi perché allora The Games Machine ancora non era nato.
Da allora sono passati alcuni anni, il mondo dei videogames è cambiato, ma Zzap! resta sempre un ragazzino, come sempre, forse perché il pubblico a cui si rivolge è giovane e ha voglia di divertirsi.
E' con immenso piacere quindi che nell'augurare a tutti buon anno, approfitto di questo spazio per salutare gli amici che hanno prima di me e poi con me percorso la strada della prima nostra rivista di videogames.
Buon anno, allora, con tanto, tantissimo divertimento.

Stefano Gallarini

COMMODORE 64

4 FANTASTIC	68
AFT	66
BATTLE COMMAND	16
C.J. IN USA	71
DOUBLE DRAGON III	26
DYLAN DOG	52
ELVIRA	32
FINAL BLOW	14
HUDSON HAWK	10
OPERATION THUNDERBOLT	65
PIT FIGHTER	28
ROAD RUHNNER	20
SMASH TV	34
STUNT CAR RACER	70
SUPER SEGA	56
TARZAN GOES APE	67
TEENAGE MUTANT HERO TURTLE	22
WWF	48
X-OUT	69

Shigeo Kawahara
Nunchaku

Budokan

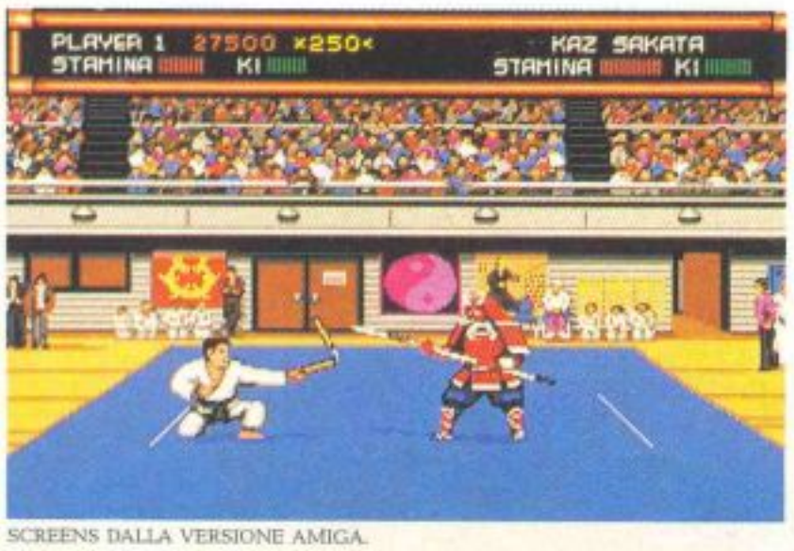
The Martial Spirit™

Miyuki Hirose
Naginata

C 64
CASSETTA
e DISCO

Software from

ELECTRONIC ARTS®



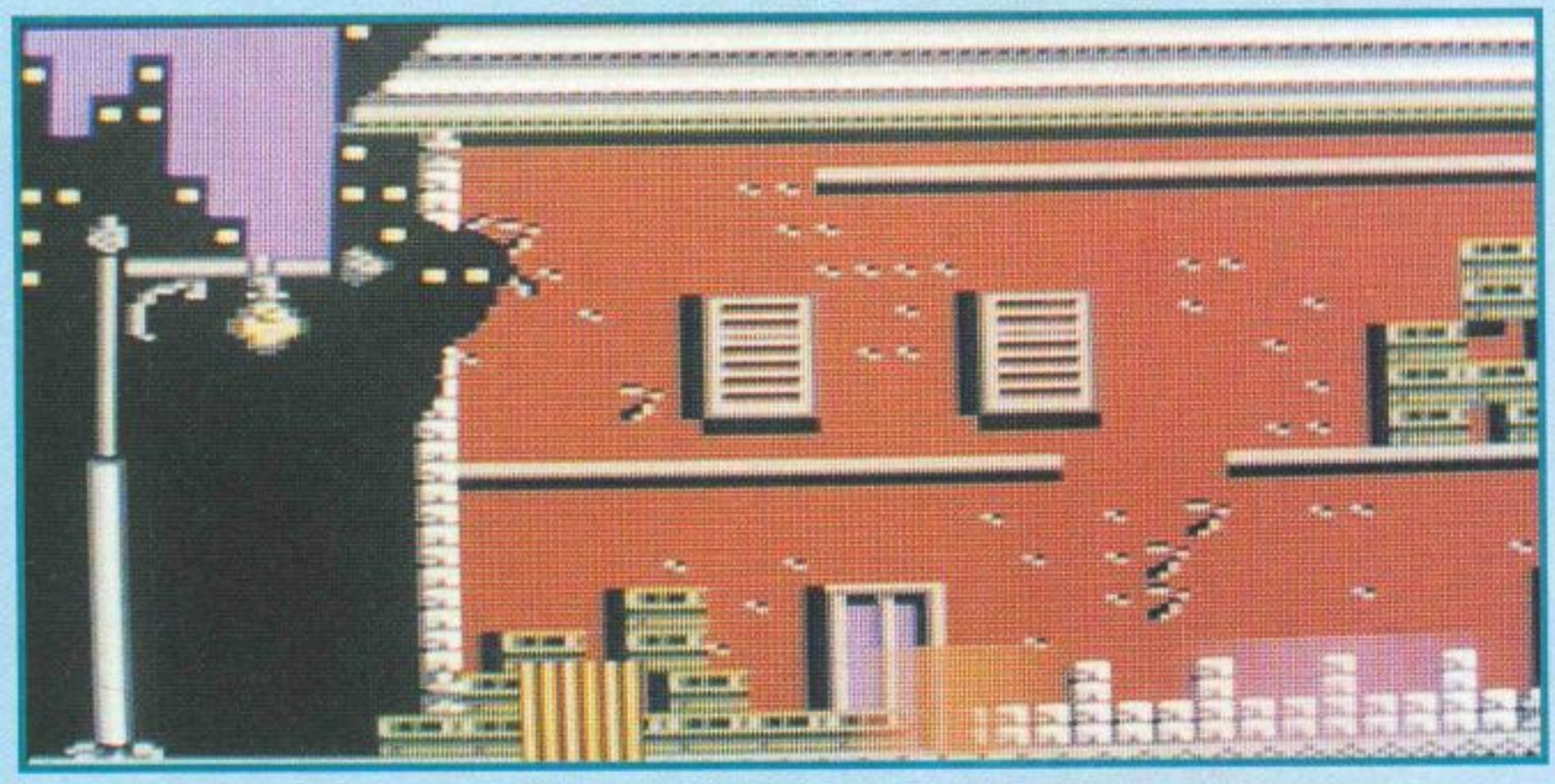
SCREENS DALLA VERSIONE AMIGA.

Distribuzione
esclusiva

C.T.O.

Via Piemonte 7/F
40069 Zola Predosa (Bo)
Tel. (051) 753133 (r.a.)
Fax (051) 753418

No News About...



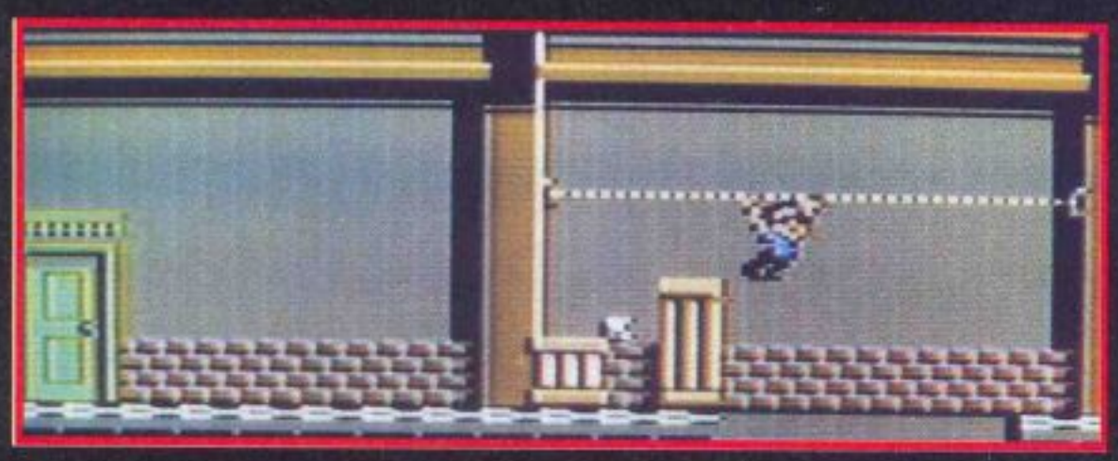
Ecco il ritorno della rubrica più bislacca dell'anno. Non è periodica, non dà notizie precise, vi dice cose che sapete già. Ma allora perché la leggete? Semplice, perché non vi frega nulla del fatto che abbiamo un paio di notizie su Deadlock della System 3. Sappiamo che Tony la Russa's Baseball non è morto. Sappiamo anche qualcosa dei nuovi giochi della Idea. Sappiamo che il Milan è primo in classifica...

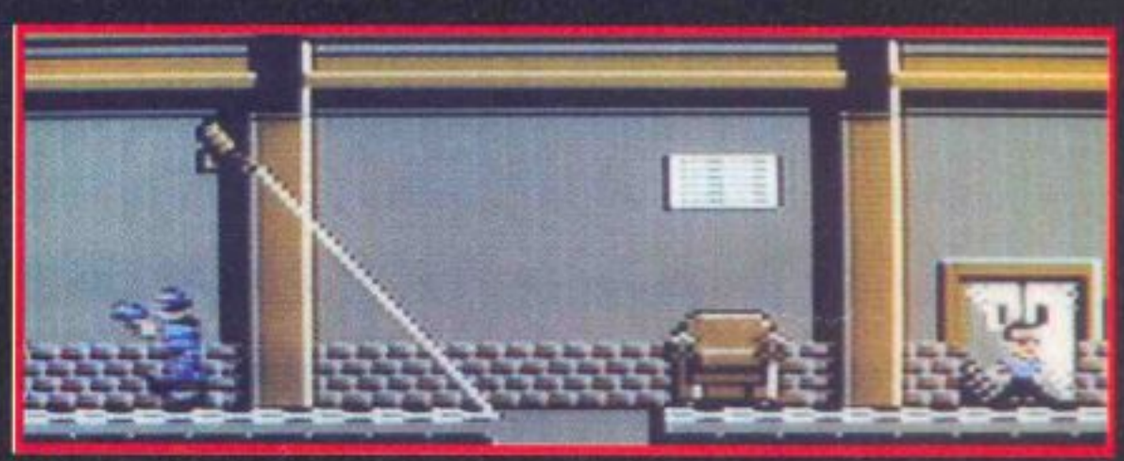
Sappiamo troppe cose, prima o poi troveranno il modo di farci tacere (ti faccio sparare, ahhh! ndSalvatore Schillaci). Ma procediamo con ordine. Prima di tutto le notiziole su Deadlock. Il simpaticissimo Adrian Cale della System 3 ci ha parlato diffusamente del progetto e ha finito dicendo che, al momento, il progetto è rimasto bloccato in fase di concept. Il gioco continuava ad evolversi e ogni giorno si aggiungevano nuove caratteristiche e nuove ambientazioni. Alla fine si sono accorti che il gioco in sé non aveva sostanza, era vasto, vario, ma senza scopo. Tutte le sezioni e le ambientazioni che avevano progettato erano ottime, ma scollegate tra loro. Forse lo riprenderanno tra un paio di mesi per riorganizzarlo e finirlo, ma per il momento è stato abbandonato. Passiamo adesso a Toki, la conversione da coin-op più pelosa dell'anno. Alfin sembra vicino. Dall'Inghilterra ci è giunto giusto in tempo per non essere inserito in questo numero. Speriamo di inserirlo nel prossimo. Stessa storia anche per Tony la Russa's Baseball. Posso anticiparvi che a prima vista sembra inferiore al mitico Hardball, ma non vorrei sbagliarmi. La casa di software italiana Idea rischia di entrare prepotentemente nel Guinnes dei primati per la mole di ritardi accumulati. Facendo un rapido calcolo, prestando fede ai comunicati stampa, con solo tre titoli la Idea ha collezionato ben 13 mesi di ritardo (a tutt'oggi, naturalmente). Comunque sia, vi informiamo sugli sviluppi della situazione. Il progetto Sturmtruppen sembra, finalmente, essere avviato alla conclusione. Ho parlato personalmente con il programmatore che mi ha assicurato che il gioco verrà terminato (con una fucilata? ndJH) per la fine di Febbraio. Il progetto Cattivik, invece, sta subendo un iter piuttosto travagliato. La grafica definitiva del primo livello è quasi giunta al programmatore (un tipo che conosco piuttosto bene. ndJH) e, se non ci saranno ulteriori problemi o ripensamenti, per la fine di Febbraio andrà a far compagnia alle Sturmtruppen sugli scaffali dei negozi. Ma non tutti i nodi sono ancora giunti al pettine. Per esempio sembra che sia definitivamente scomparso il gioco Hammerin' Harry. Il demo ricevuto qualche mese fa era carino ma, nonostante i messaggi contenutivi ci assicuravano l'uscita come pressoché imminente, nulla se ne più saputo. A questo punto beccatevi le foto che ho trovato in giro per la redazione e divertitevi con il resto della rivista. Long life and prosperity to everybody.

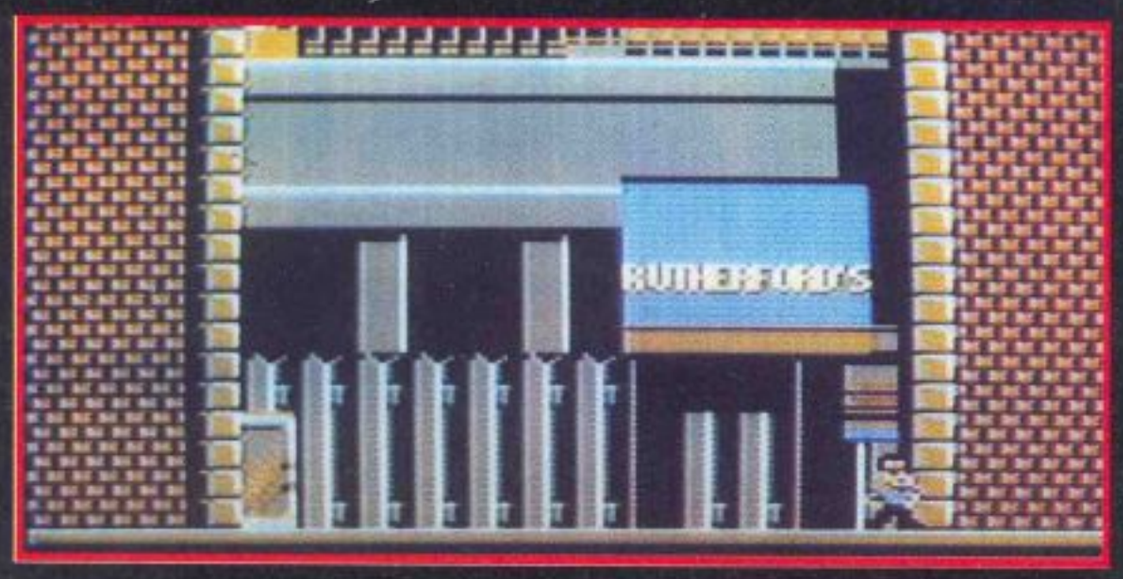
OCEAN per C64, cassetta/disco Lit. 19.900/25.900 (provato su disco)

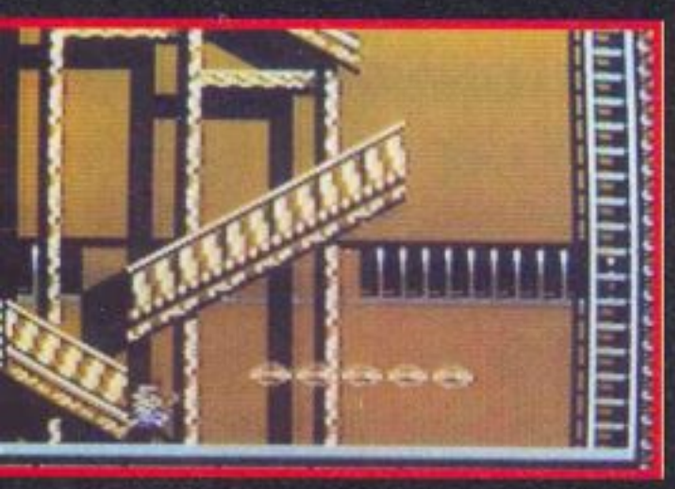
HUDSON HAWK

Ragazzi, avete visto il film? Come sarebbe a dire "NO"!? Beh, poco male, tanto non l'ho visto nemmeno io. Comunque penso che la cosa non vi interessi quanto il videogioco ad esso ispirato. Comunque, il film vede come protagonista Bruce Willis nei panni di un ladro gentiluomo alla Lupin il quale, appena uscito di galera, viene immediatamente contattato dalla banda di Don Linuzzo, un ex picciotto che si era fatto strada nel mondo della malavita locale fino a diventare un pericoloso boss mafioso. Si narra infatti che questo Don Linuzzo fin da piccolo avesse una particolare predisposizione per il furto. Quando era in prima elementare si era specializzato nel rubare le merendine agli altri bambini, facendo ricadere sempre la colpa sul più grassoccio dei suoi compagni che, oltre a subire le peggiori vessazioni dal resto della scolaresca, veniva anche ripreso dalla maestra. Le cose non migliorarono in seconda, quando necessità impellenti fecero sparire tutte le penne e le matite colorate nel raggio di dieci metri e mezzo. In terza imparò ad andare in bici e quindi vi lascio immaginare le facce esterrefatte della scolaresca, quando all'uscita da scuola non trovava più il comodo mezzo di trasporto. In quarta elementare, visto che continuava a rubare biciclette e gli altri bambini si erano fatti furbi, iniziò a taglieggiare l'autista dello scuolabus, che era ormai diventato il mezzo di trasporto ufficiale dei compagni del futuro Don Linuzzo. L'anno dopo, visto che tutti venivano a piedi, migliorò le sue tecniche fino a rubare l'auto alla maestra. Crescendo mise su una banda di teppistelli che si divertiva a estorcere il portafogli a chiunque capitasse sotto tiro. Inutile dunque approfondire il suo curriculum, basti riportare che ora è ricercato su tutti i pianeti del sistema solare per furto, estorsione, rapina a mano armata (aveva sempre con sé una foto di JH che usava per terrorizzare le vecchiette al posto dell'usuale siringa), eccidio di inermi insetti, truffa, atti osceni in luogo pubblico (sempre per via della foto, pare l'abbia mostrata per sbaglio ad una ragazza nel parco cittadino), rissa aggravata e gatticidio(beh, non era tanto cattivo; di rondini non ne ha bruciata neanche una! ndJH). Inutile dire che alle richieste di "lavoro" di un tipaccio simile, il nostro Bruce Willis abbia risposto "picche" senza troppe esitazioni, dato che, come del resto avevo detto prima, era appena uscito di galera e non era intenzionato a rientrarci. Ma Don Linuzzo per quanto cattivo ed ignorante possa essere, non è poi così fesso, ed ha rapito il vero JH minacciando il nostro eroe che l'avrebbe liberato e lasciato in un luogo pubblico molto frequentato (con tanto di lettera di licenziamento in bianco... nd JH). Inutile dire che ad Hudson Hawk (alter ego di Bruce) la cosa non sia piaciuta per niente, soprattutto pensando alle conseguenze terrificanti che la visione incondizionata del nostro caporedattore avrebbe provocato sulla folla (Manzoni insegna, andatevi a leggere i "Promessi Sposi" se ancora non l'avete fatto, che





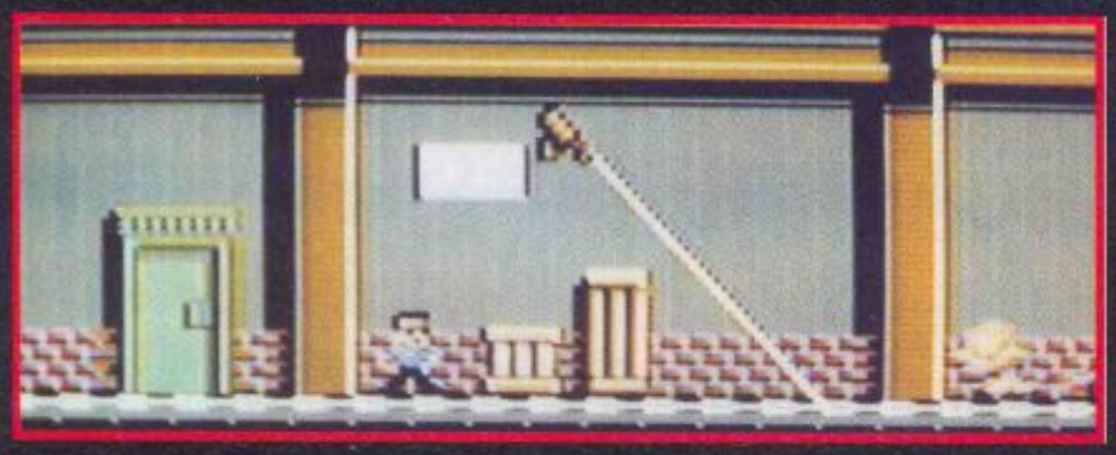


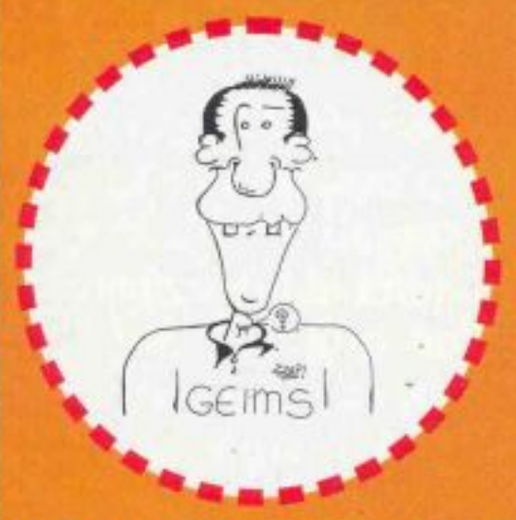


è davvero un gran bel romanzo NdP) e così ha deciso di dar corda al marrano e a tutta la sua marmaglia di sgherri. O almeno questo era quello che voleva far loro intendere... In effetti se Don Linuzzo (come del resto avevo già annunciato -ebbene sì, mi ripeto-) non era fesso, Hudson Hawk non era certo uno sprovveduto (se no perché si sarebbe chiamato "Hawk"?) E così ha preparato un secondo piano astuuuuto, ma fuuuuurbo, ma intelligeeeeeente, da non credere... Tant'è vero che, invece di andare a salvare JH come succede si solito nei film "alla Rambo" ha deciso di assecondare i voleri del boss procurandogli tutto il materiale col quale Don Linuzzo avrebbe costruito la macchina filosofale (quella che trasforma il piombo in oro, le Uno in Lamborghini e la Roberta in Kim Basinger. No ahia, Roberta, stavo solo scherzando! Non picchiarm... AAAAAGH! NdP) per dominare il mondo, per poi tradirlo di sorpresa e distruggere l'alchemico marchingegno, riportando tutto alla normalità, senza scordarsi, ovviamente, di consegnare il megalomane boss alle forze dell'ordine.

Nel primo livello, infatti, dovrete penetrare nella casa d'aste Rutherford, dove si trova una statua equestre di Leonardo da Vinci intitolata "Gli Sforza". Per fare ciò il nostro eroe partirà dal tetto dell'abitazione accanto (o almeno così sembra), si addentrerà nell'edificio preposto e con fare abile e truffaldino dovrà raggiungere il settimo piano facendo attenzione a tutti gli impianti di sicurezza, che vanno dal semplice cagnaccio da guardia bavoso che abbaia ma morde, al poliziottone con tanto di manganello e ai fetidi raggi laser messi lì apposta per arrostire il nostro gentile ladruncolo. Ovviamente tutto non finisce qui, perché il percorso sarà irto di ostacoli sotto forma di scariche elettriche, fiammate, labirintici meandri e scale ogni dove. Il tutto nel più classico schema dei platform games. Ma Hawk potrà aggrapparsi alle corde, strisciare sotto le fotocellule, saltare i pericoli, e quando non potrà

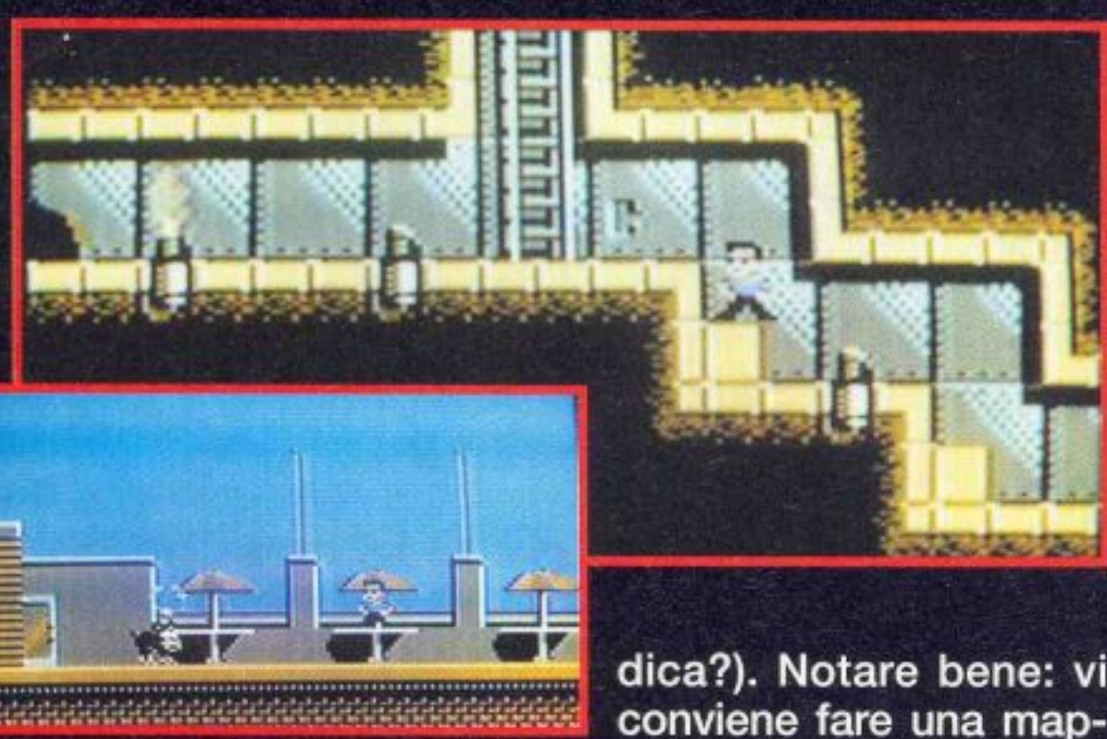
PRESENTAZIONE 80%
La solita confezione ingombrante contiene il gioco, le istruzioni in Italiano e la garanzia. Il gioco, una volta caricato, si presenta con una discreta schermata.
GRAFICA 96%
Bella, simpatica, colorata, fluida, con sprites piccoli ma ben disegnati. D'effetto le animazioni e l'atmosfera generale
SONORO 85%
L'aspetto più debole del gioco (si è beccato SOLO 85%)
APPETIBILITA' 90%
Fa sempre piacere un platform game ispirato ad un film con Bruce Willis! Anche se il film in questione l'hanno visto in quattro...
LONGEVITA' 90%
Penso che difficilmente lo mollerete prima di averlo terminato, anche se sulle prime potrà sembrare difficile & snervante.
GLOBALE 95%
Un ottimo Platform Game che non dovrebbe mancare agli appassionati del genere o, più semplicemente, a nessuno.

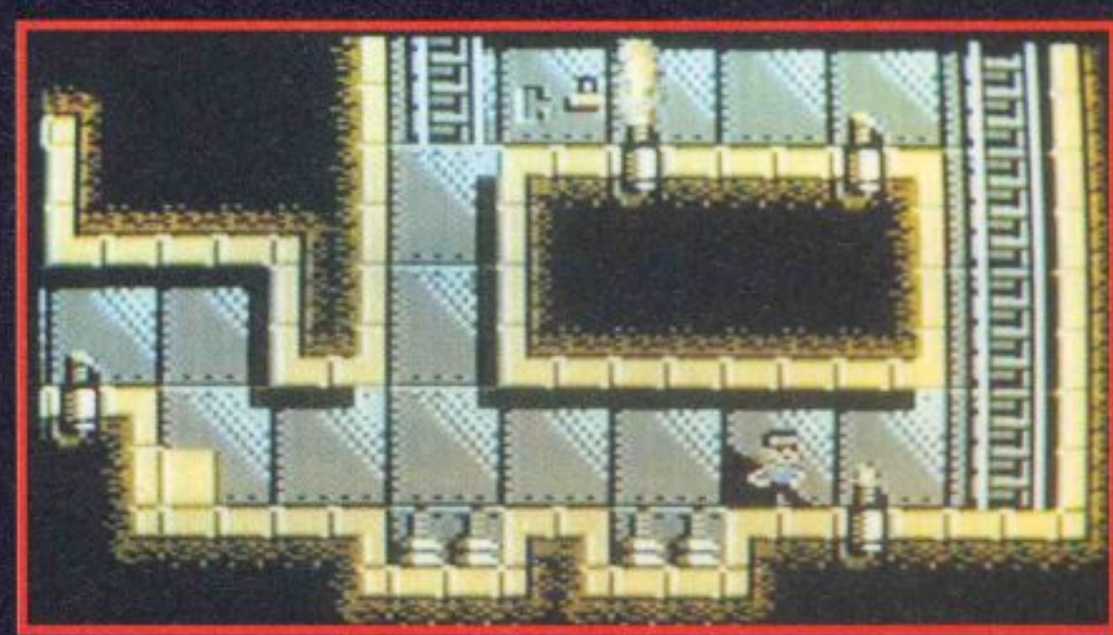




Ho qualche dubbio... Come grande agente segreto e detective, ho ricevuto una soffiata riguardo un furto al museo vaticano. Così mi sono recato là e non ho notato nulla di sospetto, tranne un tipo con gli occhiali scuri che frugava di notte in un reparto dell'edificio. Così, quando gli chiesi cosa diamine stesse facendo, mi ha detto che un ladro era appena fuggito dalla finestra. Mi ci sono buttato anche io, ma eravamo al terzo piano e sono caduto in un tombino stranamente aperto. Così oltre che ad essermi mezzo distrutto mi sono pure bagnato. Ohibò che male, che disperazione...

Che bel gioco! Scusate l'introduzione banale, ma non mi veniva in mente altro. Questo per dire che Hudson Hawk mi ha talmente rapito che ho smesso di giocare solo ora per fare il commento (uhm, adesso che la leggo questa recensione puzza un po' di presa in giro. Mi sa che dovrò frustare Paolo un po' di più...) E per dare il mio benestare ai programmatori. La grafica è davvero ben fatta, il sonoro anche. La giocabilità è molta e quindi cosa posso aggiungere d'altro? COMPRATELO!



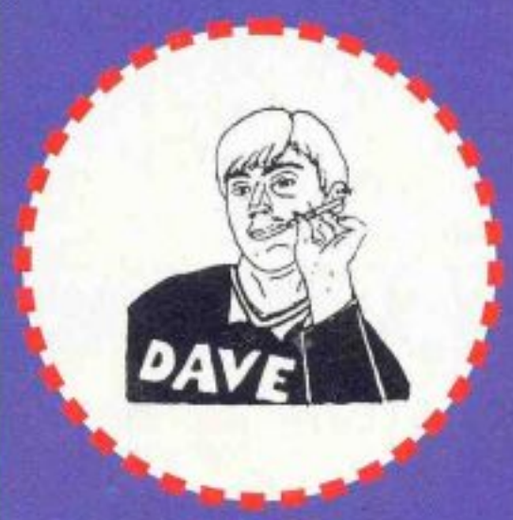


raggiungere le piattaforme che deve per forza raggiungere se vuole uscire vivo dal livello corrente, potrà accatastare delle casse di legno sulle quali salire in un secondo momento (avete presente Chuck Rock? Se l'avete già giocato potete avere un'idea della dinamica di tutto ciò, altrimenti arrangiatevi, cosa volete che vi dica?). Notare bene: vi conviene fare una mappa.

Una volta che avrà raggiunto il secondo livello, Hawk dovrà entrare nei Musei Vaticani e grattare un manoscritto del solito Leonardo: "Il Codice". Per fare ciò dovrà però stare attento alle suore, che sono tutt'altro che pacifiche. Una volta completato questo, il nostro ladro avrà accesso al terzo ed ultimo livello, ambientato nel castello di -guarda caso- Leonardo da Vinci, e mettere fine una volta per tutte al diabolico piano di Don Linuzzo. Fatto ciò, il gioco è ultimato, la Terra è salva e l'umanità non potrà fare altro che ringraziare Hudson Hawk per il servizio reso. Fine della recensione.

Come? Se non dimentico qualcosa? Ah, già, JH... Che ci crediate o meno, mentre Bruce Willis era tutto impegnato nella sua missione, gli sgherri di Don Linuzzo ci hanno telefonato implorandoci di venircelo a riprendere, ci pagavano pure, purché lo portassimo via... Ora loro sono in galera con tanto di TV color e cibo di prima qualità, mentre io sono qui a scrivere incatenato per il collo ad un ceppo e con Gianca che agita la frusta come un forsennato, solo perché bisogna chiudere il numero di Zzap!. Per lo meno ora sapete di che sangue, di che lacrime grondi la rivista che avete in mano (liberamente ispirato a Machiavelli NdP)(liberamente mica tanto, vediamo cosa ti succede se provi a toglierti per un attimo quel grazioso collare che hai addosso...ndJH)...

Dopo l'entusiasmante numero di settembre iniziavo a temere che il software per C64 avesse imboccato la tanto temuta "via del non ritorno", ma per fortuna mi sbagliavo. La qualità esiste ancora e questo gioco ne è la prova sacrosanta. Tanto per cominciare sprizza entusiasmo da tutti i pixel, l'ambientazione è ben sfruttata e c'è un sacco di umorismo. Il vostro sprite è quanto di più caricaturale possibile. Qualsiasi cosa facciate conserva sempre quella sua espressione beota, tranne quando vi capita qualcosa di brutto. Come non so, ad esempio, la faccia seccata che fa quando lo morde un cane, oppure l'esilarante effetto della corrente quando lo fulmina. La grafica dunque è curata e ben distribuita in tutto il gioco. Gli sprites sono disegnati al meglio e i fondali sono egualmente ben definiti e colorati, le animazioni sono ultrafluide e lo scroll è tutt'altro che scattoso. Ma ciò che conta, alla fin fine, è la giocabilità. E qui, gente, lasciatemi esprimere un giudizio quanto più entusiasta possibile: è difficile al punto giusto, frustrante al punto giusto, controllabile come si deve e... Fermatemi se no impazzisco. Se a ciò aggiungete dei livelli vastissimi e un sonoro sprizzante, non potete fare altro che andare a comprare Huson Hawk, forse IL Platform Game destinato ad aprire alla grande il 1992!!

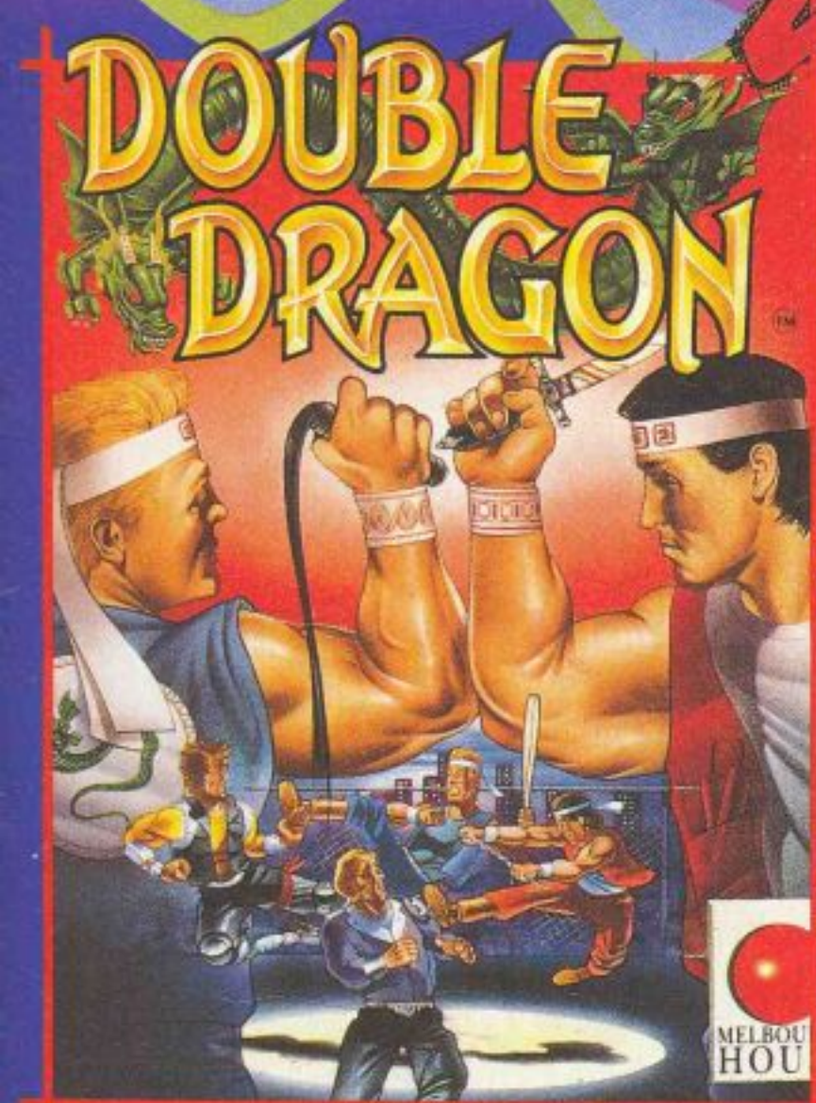


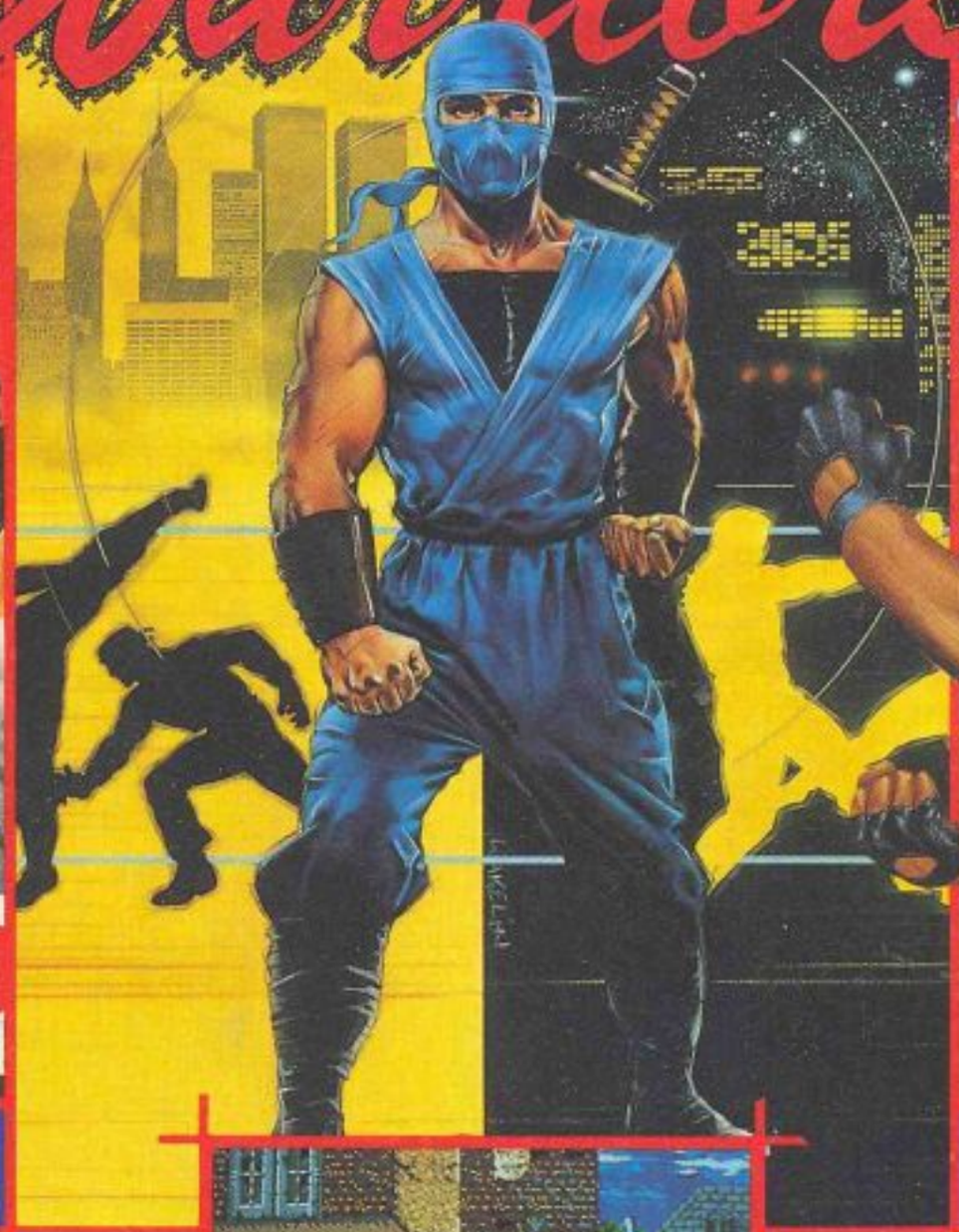
Sì, praticamente oserei dire che questo gioco è davvero bello e... Scusate, stavo iniziando questa recensione come una critica filosofica, vabbé, cambio subito rotta e torno su Zzap!. Dicevo, La grafica di Hudson Hawk è davvero molto curata, con tocchi di umorismo qua e là che rendono più piacevole l'azione. Il sonoro è degno di tutta la realizzazione e... Allora, cosa c'è che non quadra? Sapete com'è, sono molto critico e penso sia giusto evidenziare eventuali difetti. Tanto per cominciare, il gioco è molto spezzettato, ciò non implica nessun impiccio per gli utenti di drive 1541 (o affini), visto che c'è pure il turboload, ma penso che chi usa ancora le cassette avrà parecchi problemi (io l'ho giocato su disco, quindi sono solo supposizioni) e poi la giocabilità. Sì, effettivamente è parecchio giocabile, ma non vorrei che qualcuno lo trovasse un po' difficile. Cosa volete che vi dica? Perseverate e vedrete che anche gli ostacoli più insormontabili diventeranno facili...

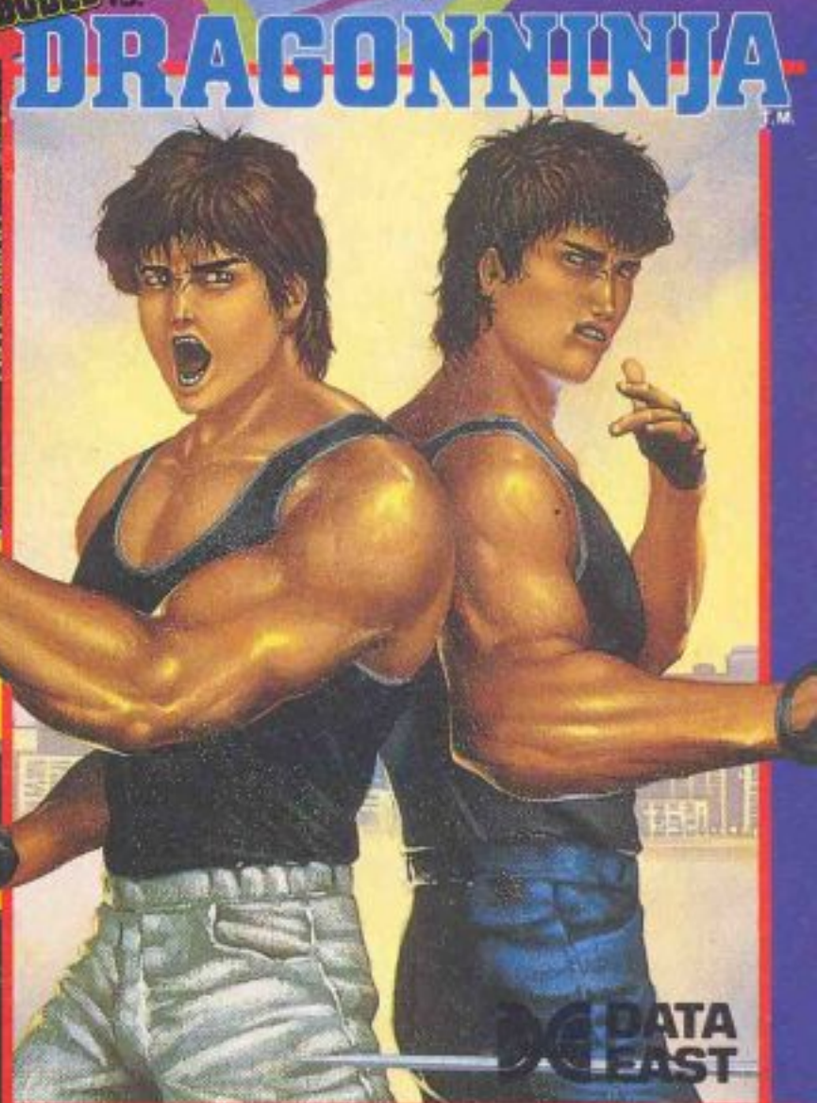
ADDICTED to fun

NINJA COLLECTION

SHADOW Warriors







©1989 TECMO LTD.

STORM per C64 cassetta/disco, Lit.19.900/25.900

FINAL BLOW

Final Blow, che bello! Ho già finito la versione Amiga (che è stupenda), vi prego, fatemelo recensire!

Questo è uno di quei giochi, che vorrei tanto da recensire, ma che non vorrei mai recensire, nel senso che dovrei riempire di parole queste due pagine, ma non so proprio che cosa scrivere, visto che non è che si possa parlare tanto di un gioco di boxe.

Rifacendomi al manuale, potrei dirvi che davanti ai vostri occhi si trova una massa di duecento libbre (quanto sarà in chilogrammi? non né ho proprio idea.) (circa 90 Kg, NdNuke) di muscoli arrabbiati, ed il titolo mondiale di pesi massimi, per il quale vi siete tanto allenati per tutta la vita.

Per poter vincere l'ambito trofeo, dovrete farvi strada a suon di cazzoti, atterrando tutti gli sfidanti, nove per la precisione (in realtà sarebbero dieci, ma siccome uno lo impersonate voi...). Tutti i pugili, hanno una valutazione che varia da uno a dieci, considerando uno come la peggiore e dieci come la migliore.

Quando scegliete un pugile, il suo grado di agilità viene cancellato, in modo che dipenda solamente dalla vostra abilità farlo diventare il campione del mondo.

Il campionato dura nove settimane, con nove incontri per settimanali; tu dovrai combattere una volta alla settimana, cercando di aquisire il maggior punteggio possibile, che è di: tre punti in caso di vittoria, due punti per un pareggio, e zero punti se venite sconfitti.

Il vincitore del torneo sarà colui che avrà ottenuto il maggiore punteggio nell'arco di tutto il campionato, e soltanto lui potrà indossare la contesa cintura del campione mondiale dei pesi massimi.

Diversamente da tutti i giochi del genere, il primo avversario che affronterete non è necessariamente il più debole; basta andare a modificare l'opzione dell'ordine degli avversari, per ritrovarvi a combattere come primo incontro contro una belva famelica assetata di sangue (come Demon Dave), e per ultimo scontrarvi con un mollaccione che non si regge nemmeno in piedi (tipo Dynamite Joe).

Potrete modificare parecchi parametri di gioco, prima di ogni partita, come i minuti per ogni ripresa ed il numero di riprese per ogni match.

Gioite, gioite o giocatori, perché mamma Storm ha ben pensato di includere l'opzione due giocatori, assente in molti giochi di ultima produzione, così potrete sfogarvi in un duello all'ultimo sangue con il vostro migliore amico (o peggior nemico NdNuke).

Il vostro pugile è in grado di scagliare quattro differenti tipi di colpi: il montante, il pugno lungo esterno alto, il colpo improvviso esterno, un lungo pugno interno(ma chi li ha tradotti questi nomi, Stanlio e Ollio? nd JH); ed è anche in grado di schivare i colpi e di mantenere la guardia sia alta che bassa.

Se siete agli inizi, invece di buttarvi a capofitto in un torneo, dove sicuramente prima o poi verrete stroncati, potrete combattere un solo incontro, scegliendo come avversario uno dei più deboli, questo vi farà aquisire esperienza e familiarità con i comandi, preparandovi in maniera accettabile per la grande sfida.

Adesso tocca solamente a voi finire questo superbo gioco, ma mi raccomando, non fatevi beccare dalla mamma quando insulterete il monitor dopo aver preso un sacco di mazzate, potrebbe essere controproducente.

LE CINQUE PREZIOSE REGOLE PER DIVENTARE CAMPIONI

1 Non buttatevi subito a capofitto in un torneo, fate prima pratica con i pugili più deboli.
2 Picchiate gli avversari.
3 Non fatevi picchiare dagli avversari
4 Evitate di farvi stringere alle corde.
5 Cercate assolutamente di vincere .

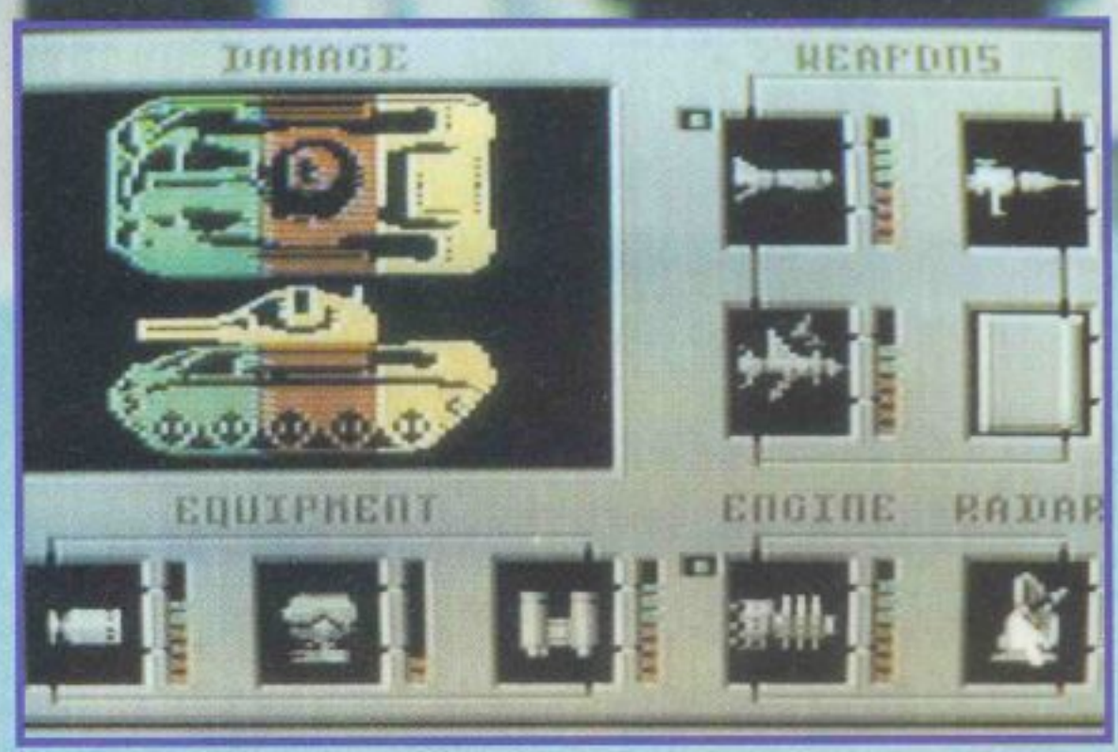
Detto questo non mi rimane che augurarvi buona fortuna, e che vinca il migliore.

PRESENTAZIONE 84%
Bella schermata di caricamento, soddisfacente musica nei titoli, interessanti opzioni, e per finire manuale abbastanza dettagliato; che cosa di più si può chiedere?
GRAFICA 92%
Grossa bella e dettagliata, è una vera gioia per gli occhi.
SONORO 80%
Niente musica durante le fasi di gioco, ma adeguati effetti sonori creano la giusta atmosfera.
APPETIBILITA 96%
Avete presente l'effetto che può avere una calamita di quattrocento chili su uno spillo? Bene! Final Blow attrae molto di più!
LONGEVITA 92%
Daglie, Daglie che ormai è alle corde, finisci-loooo... Ehm! Ci siamo capiti, no?
GLOBALE 95%
Vale proprio la pena spendere poche migliaia di lire per portarsi a casa un capolavoro come questo.

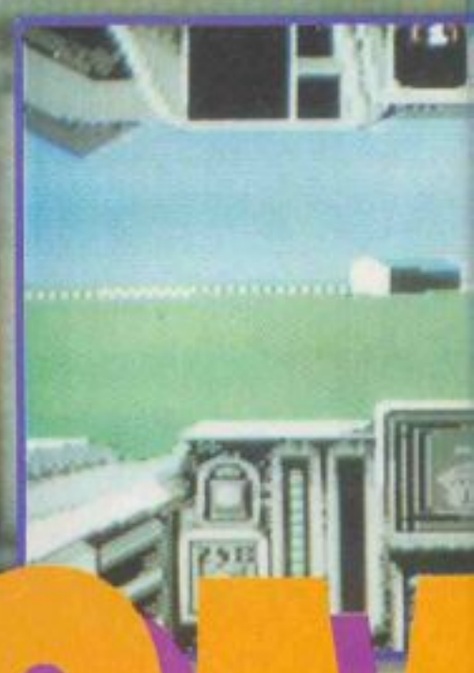
Benché i miei giochi preferiti siano gli spara e fuggi, dove come minimo sullo schermo ci devono essere cento proiettili vaganti, cinquanta astronavi nemiche da abbattere e si deve possedere un volume di fuoco impressionante, devo proprio ammettere che mi sono parecchio divertito a giocare con Final Blow.
Possedendo il 64 da una vita, di giochi riguardanti la boxe ne ho visti veramente tanti, ma nessuno in un modo o nell'altro, è mai riuscito ad avvicinarsi ad una vera atmosfera agonistico-sportiva quanto questo. Sarà forse per la grandezza dei pugili, o per la soddisfacente quantità delle mosse a disposizione, ma ve lo consiglio.

Dopo averlo giocato fino alla fine per Amiga, nutrivo seri dubbi su come fosse stata realizzata la versione per 64. Ma appena ho finito di caricarlo, sono rimasto sbalordito nel vedere che quasi tutte le caratteristiche erano state mantenute uguali, compresi gli enormi (è proprio il caso di dirlo) pugili che si muovono sullo schermo, senza dare il minimo segno di sfarfallamento.
Quello che piace particolarmente di questo gioco, è la grande quantità di colpi messi a disposizione. Anche se alle prime partite muoverete il joystick in maniera del tutto casuale, non ci vorrà tanto tempo per prendere confidenza con le modalità di controllo..
Tirando le somme, è da tanto tempo che non trovavo un programma così divertente da giocare per il piccolo di casa Commodore, un gioco che non dovrebbe mancare in ogni migliore soft-teca.

OCEAN per C64, disco Lit. 25.900

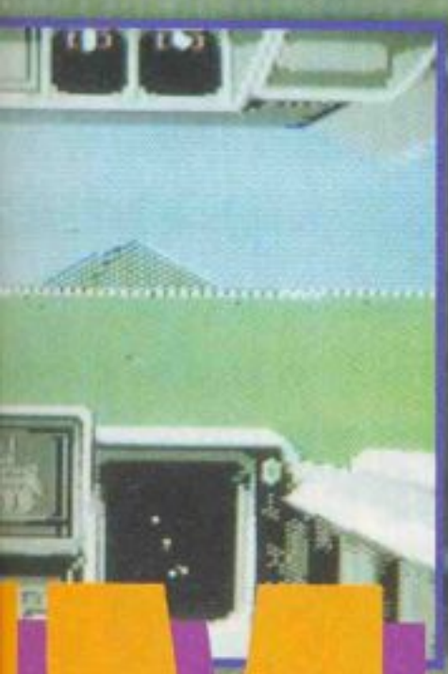


Battle Command è un gioco arcade-strategy (taglia corto è un simulatore di carro armato!) ambientato in un futuro non troppo lontano su un mondo situato ai limiti dell'universo conosciuto. Ti permette di essere al comando di un carro armato d'assalto modello Mauler in una serie di scenari dell'iperguerra in corso tra le due razze abitanti il pianeta X (lo so che è il nome più stupido che gli potevo dare, ma cercate di capirmi sono le 2.25 a.m. NdSH) che si protrae da ormai più di dieci anni. La situazione attuale ricorda molto la prima guerra mondiale : guerra di distruzione con le truppe ammassate al fronte di trincee fangose... (vedi Sturmtruppen, e un'altra cosa... ma siamo proprio sicuri di essere nel futuro? Alla prossima guerra che si fa? Si torna a pietre e bastoni? NdSH). Le due super(?)-potenze si resero ben presto conto, che dato l'arsenale di attacco/difesa di ognuna di esse, effettuare un attacco frontale sarebbe come suicidarsi ed allora ci si doveva limitare ad attacchi strategici, un po' come l'operazione "chirurgia" effettuata dalle truppe alleate nel Golfo, usufruendo dei servigi di alcune truppe scelte (mercenari). Il Mauler è l'ultimo ritrovato nel campo delle armi belliche ed è un carro supercorazzato che può raggiungere la velocità di 95 mp/h, poco più di 150 Km/h. Ha un potenziale distruttivo impressionante ed è equipaggiato con un sofisticato, quanto indispensabile, radar che permette di rintracciare, in modo molto rapido e non alla "spera in Dio", i nemici e gli obiettivi da distruggere. Il Mauler è equipaggiato, inoltre, con visori a raggi infrarossi, utilissimi per scrutare nel buio, con un binocolo, che permette l'effetto zoom, vista posteriore ed elitrasporto; oltre naturalmente ad un sacco di armi: il Cannone Polverizzatore, i missili X/69 (del tipo T.P. Terra-Polentone... questa me la potevo risparmiare, NdSH) del tipo T.A. Terra-Aria, i missili X/47 del tipo T.T. (Terra-Terra), i missili Dragonfly, il Mortaio K40 che permette di colpire un bersaglio anche se è nascosto dietro ad una collina, i Razzi Spectre, il dispositivo antiradar ed infine il laser SLAM che, secondo me, è l'arma veramente innovativa: una volta attivata è in grado di sparare automaticamente ben ottanta colpi prima di



BATTLE COM

esaurirsi e l'unico handicap è che può seguire (e quindi colpire) solo un bersaglio per volta. Finita la parte tecnica dell'armamentario, passiamo a come è strutturato il gioco. Il numero di missioni da effettuare sono ben sedici e ognuna di queste differisce dall'altra per scopo e difficoltà, variano dalla semplice "blasta tutto quello che vedi in giro, mobile o immobile che sia" alle più complicate del tipo "recupera gli ostaggi" o "ritrova un satellite" o ancora "scorta un convoglio di camion" o "difendi un ponte". All'inizio di ogni missione si può armare il Mauler con quattro dei diversi dispositivi d'attacco di cui sopra e mentre si effettua la scelta si può vedere su un display laterale l'arma scelta ruotare su se stessa e le sue caratteristiche. Una volta effettuata la scelta verrete catapultati nella prima missione che definirei piuttosto sempliciotta ma non preoccupatevi perché quelle successive sono assai difficili e finirle è tecnicamente possibile, ma veramente difficile. Quasi dimenticavo, ancora due cose... uno, c'è la possibilità di salvare il gioco con tanto di password personale, e due alla fine di ogni livello ci sono i bonus che vi lancia un elicottero e che dovete riuscire a prendere.

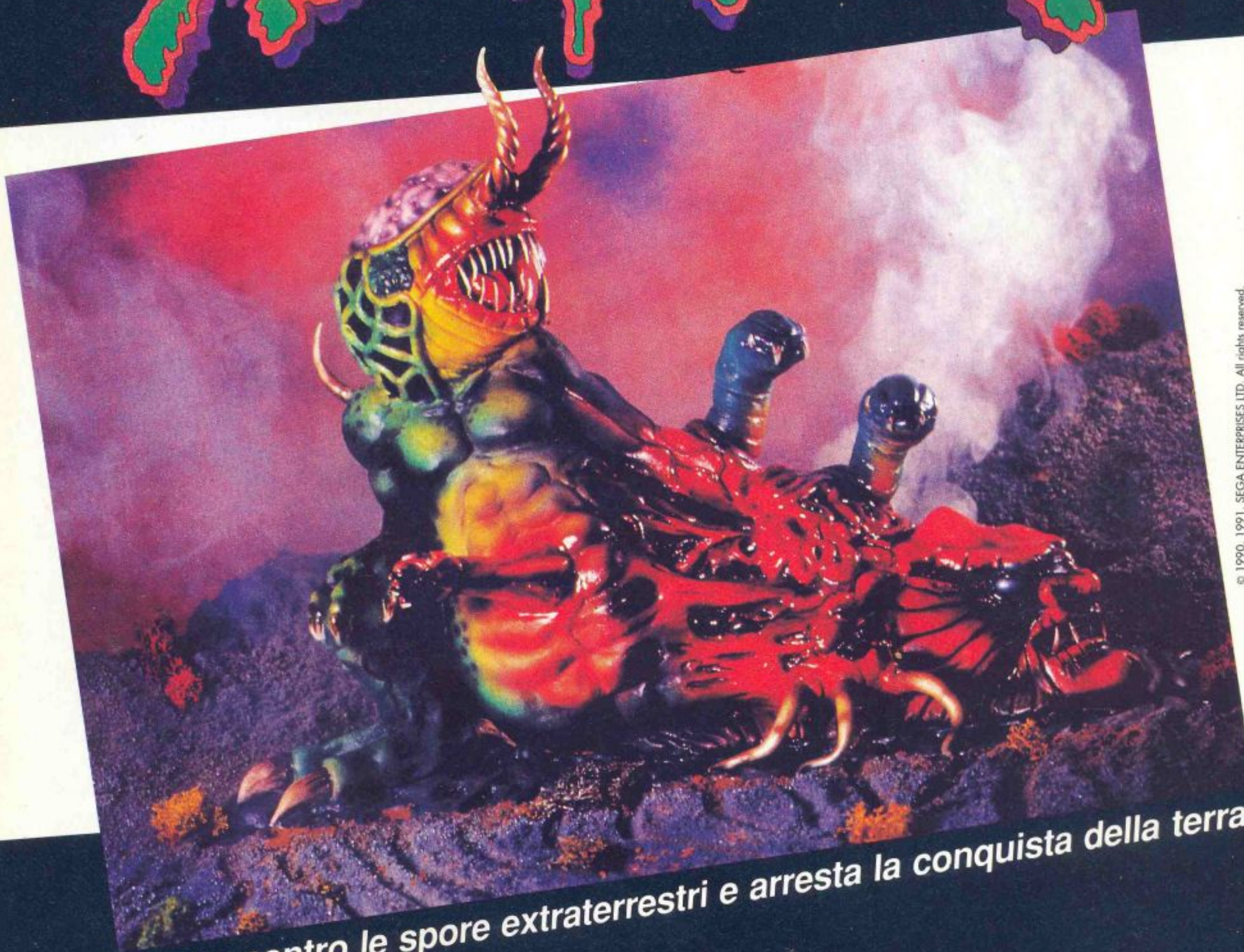


IMAND

PRESENTAZIONE 92%
Bello screen di caricamento, bellissime le rotazioni delle armi durante la sezione "armamento", bella la confezione e istruzioni in italiano, più di così...
GRAFICA 95%
Uno dei migliori 3D (se non il migliore) che abbia mai visto sul C-64 e la velocità è impressionante.
SONORO 94%
Mamma!! Spegni lo stereo se no non riesco a sentire il sonoro di Battle Command!! Come? Lo stereo è spento?!? WOW!!!
APPETIBILITA' 97%
Vedi la preview di ottobre su Zzap! e la recensione per Amiga su TGM numero 29
LONGEVITA' 96%
Tecnicamente parlando, riuscirlo a finire è impresa assai ardua.
GLOBALE 95%
E state ancora leggendo?!?? Buon Anno!

E' incredibile. Avevo saputo che era prevista una conversione per il baby Commodore (64), ma credevo che fosse possibile solo la versione su cartuccia e invece... et voilà! La versione su disco eccola qua! Quello che ci ha fatto stare Steve Caslin e tutto lo staff che ci ha lavorato, in particolare Jonathan Dunn (musiche), è a dir poco incredibile. La versione Amiga non l'ho visionata personalmente, ma a sentir le voci la sua forza è l'incredibile giocabilità. Beh! Vi posso dire che la versione per il Commodore 64 non perde niente (o quasi...) e che per quanto mi posso ricordare il confronto con giochi come Total Eclypse, Driller o Castle Master non regge, dal punto di vista della velocità, infatti Battle Command è nettamente più veloce raggiungendo quasi i livelli dell'Amiga (ok,Shin. Adesso siediti e cerca di rilassarti. Innanzitutto il dettaglio grafico non è assolutamente paragonabile a quello offerto da Driller e compagnia, e poi il gioco è più lento della versione Amiga, credimi. ndJH). Ehi! Ma dove state scappando... non ho ancora finito... aaaahh! Ho capito! Sono già corsi a comprarlo! Annuncio a tutti quelli che stanno ancora leggendo queste righe... come? Non c'è più nessuno che...? Sono tutti a andati a comprarlo? Beh! La prossima volta evito di lodare così tanto un gioco durante il commento, aspetterò la pagella! Ora che ho finito... torno a giocarci!!!

ALIEN STORM™



... lotta contro le spore extraterrestri e arresta la conquista della terra.

© 1990, 1991. SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved.
Alien Storm ™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD. SEGA ™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.
Published by SEGA EUROPE LIMITED. Distributed by U.S. GOLD LTD.
CADARIO

* Offerta valida fino al 29/02/92

Sconto 10% *
ai soli titolari presso i

64 cassetta	~~19.900~~	17.900
64 disco	~~25.900~~	23.300
Amiga	~~29.900~~	26.900

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
PORTICI (NA) - ELETTRONICA SDEGNO Via della Libertà 269/271
SALERNO - COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CESENA (FO) - L'ASTEROIDE Corso Cavour 155
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Matteucci 10/A, 10/E
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via delle Casacce 14/16/18
GENOVA PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA C.so Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO V.le Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB C.so Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21 B/C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - LIBRERIA MESSAGGERIE SARDE P.zza Castello 11
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12

SICILIA:
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 96
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Rossini 16
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 52
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Olzignan 6
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

HI-TECH Software per C64, cassetta/disco Lit. 19.900/25.900

Siamo ormai giunti al secondo gioco, che vede come protagonista questo simpaticissimo duo.
Il primo epiosodio era un gioco bello ma neanche tanto, e se vale anche per questo programma la regola "due uguale brutto" siamo veramente rovinati. Non ci rimane nient'altro che scoprirlo in questa recensione, che vuole essere il più chiara possibile.
Allora: il coyote cattivo vuole mangiare il volatile buono (perché se non era buono col cavolo che se lo sarebbe mangiato! NdNuke)(hai anche il coraggio di chiamarlo "beeep beeeep", ed oltre che essere veloce come un lampo e furbo come pochi, è anche la preda favorita da Wile; costui non è nientaltro che un coyote, il cui unico scopo nella vita è riuscire a catturare quel dannatissimo pennuto e papparselo.
Siccome il nostro beneamato Wile non riesce a correre veloce quanto la sua preda, per riuscire a fermarlo, si affida costantemente a degli astuti, quanto diabolici marchingegni, forniti per l'occasine dalla rinomata nel secondo livello.
Fate però molta attenzione alle numerose trappole disseminate lungo il percorso.
Wile

ROAD R

Chi di voi non ha mai visto alla televisione i cartoni animati di Wile E. Coyote e Road Runner scagli la prima pietra. Aiha... Aiut... Argh!...

buono? In tutto avrà fatto del male a quel povero coyote in 638 modi diversi.-ndJH), riuscirà nel suo intento? Fine della recensione e arrivederci alla prossima.
Ma no, cosa fate? Non state neanche agli scherzi? Va bene non vi arrabbiate ecco il resto...
Road Runner, è un incredibile uccello nato per correre, il suo verso caratteristico è ditta A.C.M.E.; dando luogo a paradossali situazioni impregnate di sconvolgente ilarità demenziale.
Voi indossate i panni del velocissimo volatile, e cercando di sfuggire dai continui attacchi del nostro pelosissimo amico Coyote (non sarà mica Giancarlo?), dovrete riuscire ad arrivare indenni fino alla fine di quattro tormentati livelli divisi in due riprese.
Nella prima parte il vostro compito sarà, in un tempo determinato, riuscire a mangiare la maggior quantità possibile di sementi, sparpagliate lungo la strada, le quali vi saranno molto utili per l'occasione si limiterà a pattugliare dal cielo in una serie di travestimenti A.C.M.E., tentando di farvi perdere buona parte dell'energia, lanciandovi addosso una quantità di stranissimi oggetti.
Molto più divertente la seconda parte che vede Road Runner correre il più velocemente possibile per sfuggire all'inseguimento di Wile E. Coyote che arriva con un surf a reazione, un pallone aerostatico/razzo o un classicissimo missile.
La vicenda si conluderà come al solito con la caduta del quadrupede in una profonda vallata (penso che

Adoro Wile E. Coyote, è il mio personaggio preferito fra tutti quelli dei cartoni animati made in U.S.A., e poter giocare con un programma dove ci sia lui mi ha veramente fatto piacere.
Quasi tutte le situazioni comiche tipiche della serie, sono state fedelmente riprodotte, cosi vedremo il coyote finire giù da scarpate, e il volatile mangiare semi e fare beep beep.
Anche se la giocabilità non è una delle migliori, la bellissima grafica piena di tocchi di classe colma pienamente questa piccola lacuna. Si tratta praticamente di un gioco che non chiede altro che essere giocato e divertirvi per alcune ore.

PRESENTAZIONE 83%
Confezione adeguata, con tanto di manuale tradotto in Italiano.
GRAFICA 84%
Bella, disegnata in maniera veramente impeccabile, risulta nidita e molto colorata. Molto belli anche gli sprites dei personaggi principali, con tutte le loro espressioni idiote.
SONORO 80%
Musiche ed effetti sonori,che alla lunga tendono ad annoiare, sono adeguati allo spirito del gioco.
APPETIBILITA 95%
Neanche da chiederlo: vivere in prima persona un'avventura dell'esauritissimo duo attrae sempre.
LONGEVITA 82%
La varietà dei livelli non vi terrà incollati al televisore per molto tempo.
GLOBALE 84%
E' bello, è dannatamente idiota, è... Road Runner!

una cosa del genere faccia tanto male).
Ah! Dimenticavo, qua e la per le strade ogni tanto potrete trovare dei piccoli extra come Bucce di banana (indovinate un po a che cosa potranno mai servire), energia, punti e vite extra ed altri ancora, che vi faranno raddoppiare o dimezzare la velocità ,vi renderanno invincibili e tante altre simpatiche cosine.
Tra un livello e l'altro, potrete deliziare i vostri organi visivi

RUNNER

(occhi), con delle carine scene animate di intermezzo, molto divertenti da guardare.
Il secondo livello consiste... Eh! Eh! Vi piacerebbe saperlo? Ma non ve lo dico, altrimenti vi rovinerei tutto il gusto. Se volete sapere come va ha finire correte a comprarvelo e incominciate a giocarci oggi stesso.

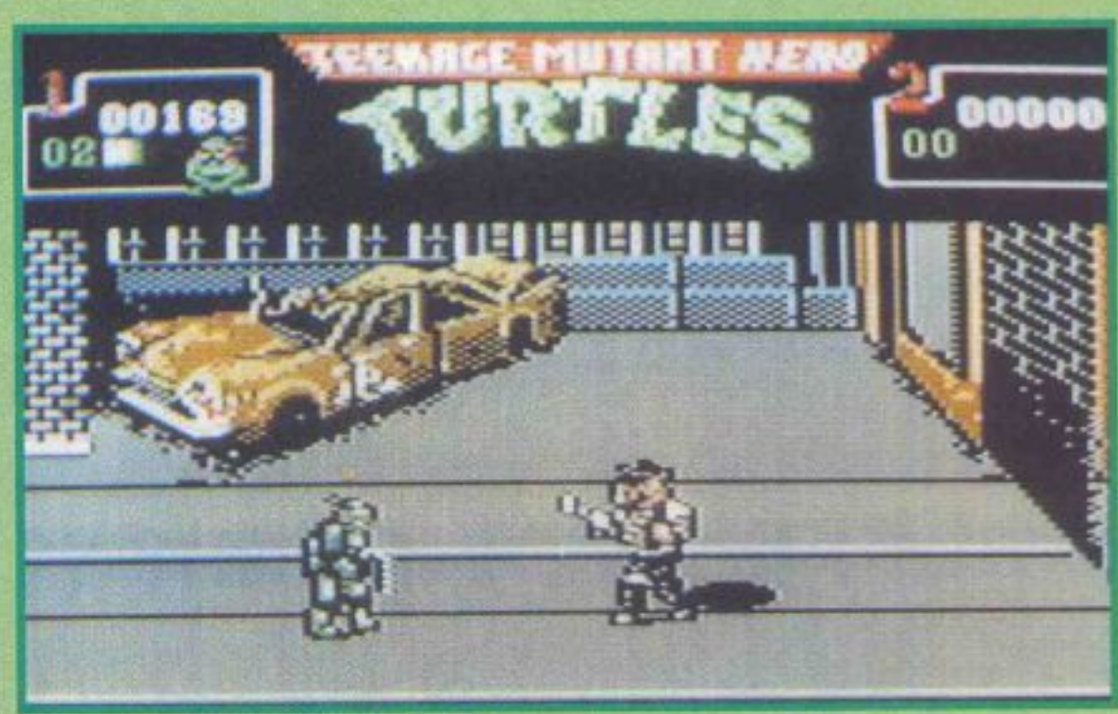
Giocare a Road Runner mi riporta indietro negli anni, quando ancora mi divertivo a fare scontrare per gioco le macchinine (ma allora è un vizio! NdNuke) e guardavo questi cartoni animati in tv.
Quello che mi piace di più in Road Runner, è che lo spirito originale del cartone è stato perfettamente riprodotto su computer, ed è molto difficile riuscirci in una conversione. Ciò che più fa piacere, nel giocare a Road Runner è il poter vedere finalmente vincere Wile. Almeno poche volte, in tutti gli anni di sanguinoso lavoro, prima che il sindacato lo metta in pensione anche Wile ha diritto alle sue soddisfazioni.

IMAGE WORKS per C64, cassetta/disco Lit. 29.900

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Ai giorni nostri, nel lontano continente americano qualcosa di meraviglioso accadeva, un'incredibile esperienza stava per essere vissuta dal mondo intero.
Accadde tutto a causa di una schifezza verde non ben identificata, dai poteri mutogeni, imprudentemente scaricata nelle fognature da un'impresa chimica (l'A.C.M.E mutogeni).

In quel magico giorno d'estate un maestro ninja dalle tendenze fetide giocava con i topi nella fognatura cittadina (depravato! ndNuke). Camminando per la strada un giovane ragazzo americano portava allegramente un'acquario, contenente quattro tartarughine, protagoniste della nostra storia; quando Porc.. Ma vac.. Orc.. Chi sarà mai quell'idiota che ha deciso di costruire i marciapiedi rialzati?

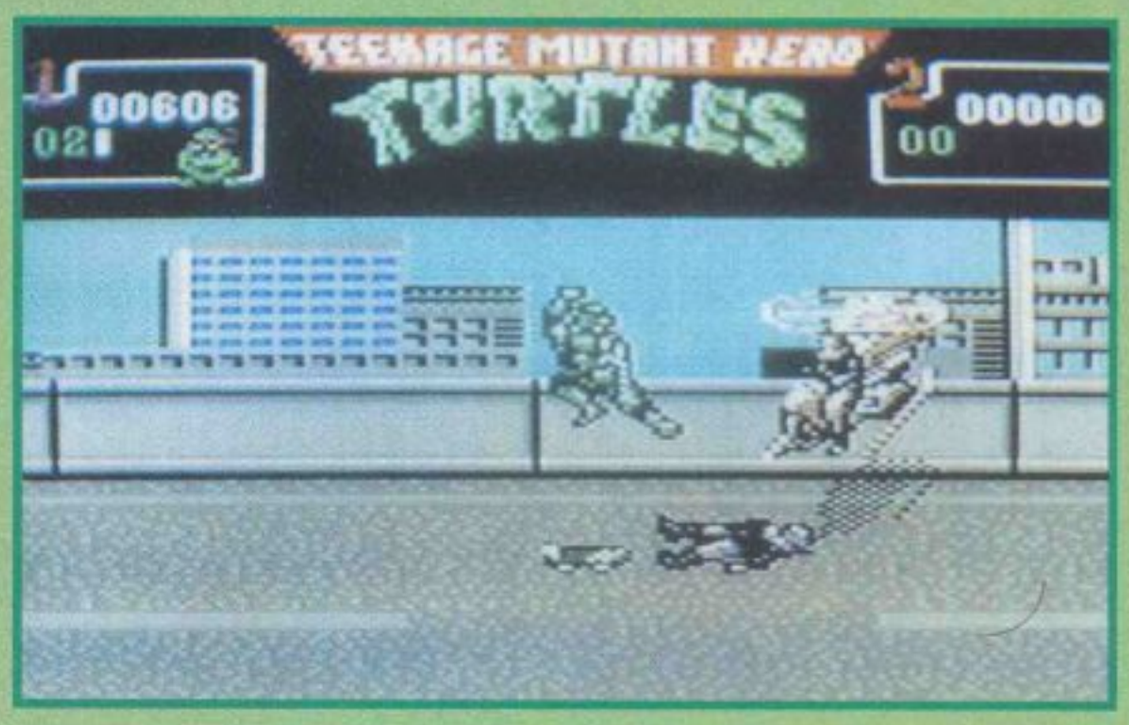


Inciampando il ragazzino rovescia le tartarughille nella fognatura.
Ma come tutti sanno è inutile piangere sulle tartarughe versate, infatti un destino ben migliore che finire i loro giorni in un acquario minacciate da Gatto Silvestro le attende. Verranno infatti a contatto con lo slaim, pardon l'OOZE che altro non è che un incrocio tra Grog, olio lubrificante per macchine industriali, ghiaccioli alla menta e birra di Omate B.za. Oltre loro anche il fetido maestro ne verrà contaminato (così impara una buona volta a girare per le fogne) e tutti e cinque su-

Incredibilmente, come non si sarebbe mai detto, questo gioco è riuscito a farsi perdonare per la sua trama eccessivamente cretina. Nonostante prediliga i videogames realizzati con tecniche nipponiche, devo dire che quest'ultima novità americana non mi dispiace affatto, anzi.
Essendo un grafico posso dirvi(sperando di non peccare di immodestia) a ragion veduta, che forse non si poteva convertirlo graficamente meglio. Anche le animazioni sono decenti, anzi forse qualcosa in più.
Per i movimenti dei piedi (no, non sto parlando di un nuovo passo di danza) c'è da dire che sono realizzati bene, sempre che vi piacciano quelli del coin op.

PRESENTAZIONE 85%
Bella schermata di caricamento con relativa bella musica, manuale in Italiano e possibilità di scegliere una delle quattro tartarughe.
GRAFICA 96%
Bella, bellissima, sprites ultradefiniti con tutte le mosse del coin-op; Ben disegnati anche i fondali.
SONORO 86%
Effetti sonori e musiche veramente ben realizzate.
APPETIBILITA' 93%
Dopo tutto le Turtles attraggono, ed anche abbastanza.
LONGEVITA' 87%
Non lo mollerete fino a quando non lo avrete finito.
GLOBALE 95%
Un'ottima conversione, realizzata in maniera veramente perfetta sotto tutti i punti di vista.

biranno una drastica mutazione biomutante (Vabbè). Il depravato insegnante verrà giustamente trasformato in un topone di fogna sempre vestito di stracci, mentre le quattro tartarughe assumeranno forme umanoidi ovvero immaginatevi un disco volante con braccia e gambe.
E poi voglio capire perché vanno in giro bendate.
Per me hanno troppa vergogna di farsi riconoscere come allievi di Splinter (il rattone) (sempre meglio che essere allievi di un cane! Ndnuke). Per distinguersi fra loro ricorreranno infatti a bende di colore diverso.
Il topone ninja (d'ora in poi topinja) impartirà loro delle toporipetizioni di arti marziali creando i più devoti paladini della giustizia che si siano mai visti (nelle fogne).
C'è poi un particolare che non si capisce bene da dove spunti, ovvero il cattivo della situazione. Conciato com'è si direbbe saltato fuori da una fabbrica di scatolette di tonno (o da una reclame di lamette), per la serie ferisco mia madre ogni volta che tento di abbracciarla.
Scomodissima la sua posizione ogni volta che gli si presenta il conto del fabbro (leggi sarto).
Costui è il capo di una setta di ninja malavitosi che fanno tanto danno per la città, così per divertirsi e si chiama Schredder.
Questa banda si chiama "la banda del piede" (fetente), sempre sul piede di guerra.
Non è finita, costui è infatti soltanto il tirapiede (Ah ah ah) del megadirettore totale Trancia, il quale è incazzatissimo per ovvie menomazioni...
Tutta quest'orda di desperados se la prenderà senza remore contro le sventurate tartaninja ed il loro maestro, dando origine ad un'esilarante lotta senza quartiere.
In tutta questa storia assurda centra anche la dolce pul-

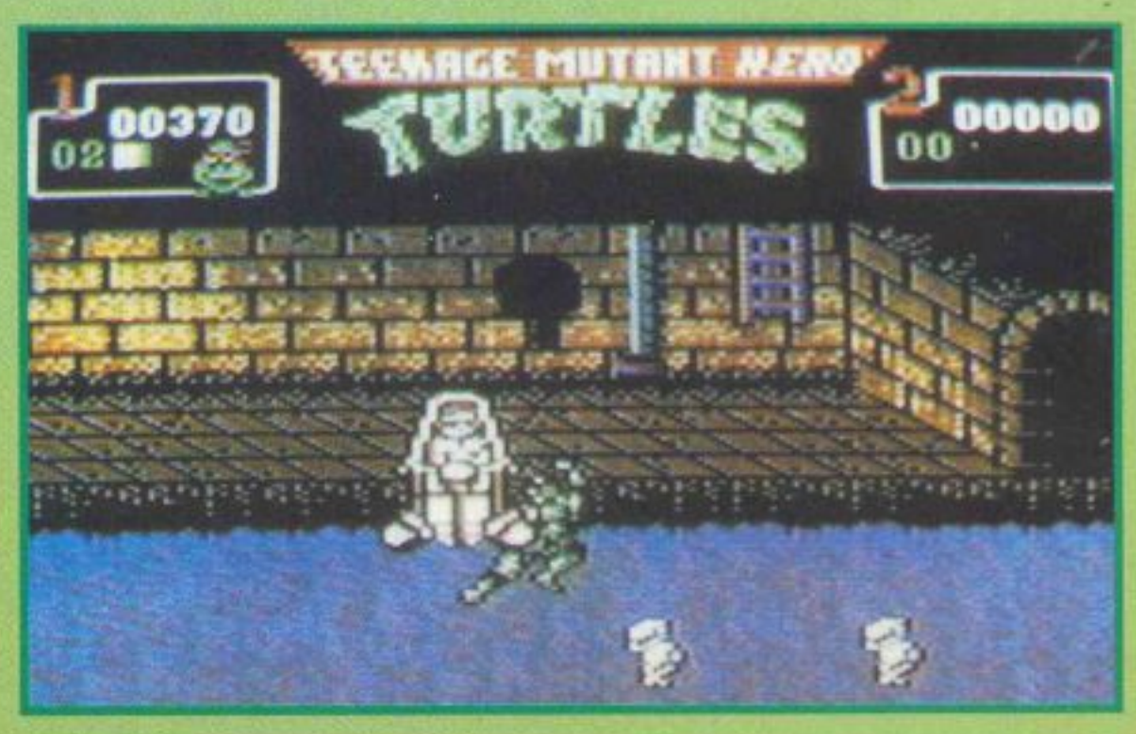


A dire la verità, ero proprio convinto che questo gioco, fosse stato realizzato come il precedente,(cioè male); ma una volta che il C64 ha finito di caricare mi sono completamente ricreduto. Tutte le caratteristiche del Coin-op sono state trasferite alla perfezione. Il punto forte di questo gioco è la giocabilità veramente molto alta, molto belle anche le musiche e ben disegnata la grafica.
Credetemi sulla parola se vi dico che questo TMHT è un bellissimo gioco ed una riuscitissima conversione.

zella,che è di regola in ogni storia che si rispetti, ma qui...
April O'Neil fa la cronista e lo voglia o no in seguito diverrà legatissima ai nostri quattro eroi. Farà la loro conoscenza mentre viene rapinata da un piede; ma cos....? Vabbè.
I ginnici turtles sbucherano dalla fognatura salvando la dolce giornalista e cacciandola in un mare di guai per averla messa a parte della loro esistenza.
Saltiamo a piè pari leggermente più avanti.
Chi di voi ha mai visto concedere la patente di guida ad un topinja? E pensare che rischiavano di bocciarmi quando feci l'esame.
Eppure non stupitevi se per le strade cittadine incrocerete un assurdo tartafurgone. Le tartarughe si sono misteriosamente attrezzate e girano per la città a bordo di un furgo fast food (come quello di Alien Storm).
La fine di tutta questa pazzesca vicenda, che può soltanto essere il parto di una mente americana, è quello di trovare e battere i due infidi tirapiedi di Trancia, BeBop e Rocksteady, prima di eliminare krang (l'uomo effetto sonoro di una sbarra che cade) ed infine affrontare Trancia nel TECNODROME.
O. K, lasciamo perdere, che è meglio.

Il momento da voi tanto atteso è arrivato.
Parleremo ora della conversione del noto coin'op Konami, per 64.
Ah, se siete inglesi o per caso avete voglia di andare in Inghilterra, comprando una copia del gioco avrete diritto a ritirare una pizza in omaggio dalla nota Perfect Pizza (free delivery).
Il brutto è che non stò scherzando.
Il gioco è impostato nella maniera più classica. Per chi non avesse visto il coin'op, si tratta di un normalissimo Beat'em-up a scorrimento orizzontale in cui bisogna di norma e regola picchiare senza pietà con la propria arma, differente a seconda delle quattro tartarughe che come tutti sanno combattono con diversi stili.
Vedrete saettare sulla faccia degli avversari nunchako, asta lunga, say(spade corte), katana.
Nella conversione per CBM la grafica è stata riportata abbastanza bene. E' lodevole come i programmatori siano riusciti ad adattare una grafica adoperata da una macchina potente e flessibile come un coin'op, al sempiterno 64.
Gli sfondi ricordano vivamente quelli del coin'op con particolare lode all'animazione delle fiamme che ardono sotto il pavimento nel primo livello, in cui vi aggirate nei pericolosi meandri di un palazzo in fiamme, inseguiti dai piedi (appiedati per l'occasione).
Da scale circostanti cadono misteriose sfere d'acciaio, non mozzafiato come quelle del coin'op ma lo stesso molto belle. Con passo meccanico i ninja vi inseguono e fermano lo scroll del gioco in alcuni punti, finché non li avete uccisi. Alla fine del primo livello ci sono dei robottini poliziotti che cercano di immobilizzarvi con frustate elettriche, le quali vi faranno una rapidissima radiografia. Il mostrone di finelivello sarà uno dei famosi lacchè di Trancia, il quale vi sforacchierà ad incornate o a mitragliate. Trattasi infatti di un uomo rinomutato armato di mitra. Nel secondo livello dovrete fare attenzione a non cadere nei tombini (inspiegabile, visto che provenite da li) e a grezzi che vi lanciano coperchi di tombini.
La pecca fondamentale del gioco, rispetto al coin'op è che si gioca solo in singolo. Il resto dei livelli più o meno si assomiglia, con l'eccezione che tornate nelle fogne, nel terzo livello, poi ritornate in strada, e via dicendo. Alla fine arrivate, convinti, nel teatro di battaglia finale per accorgervi che April è scappata con Trancia, perché nonostante le sue mutilazioni lo trova un uomo vero.
Ci avete creduto eh?

Apprezzabile il lavoro della Image Work nella sua ultima conversione. Il gioco è infatti caratterizzato da una buona, anzi discreta giocabilità, da una grafica più che decorosa e vincente e da una buona longevità. L'unica pecca è che le tartarughe non hanno l'impermeabile come nel film.



SMASH TV

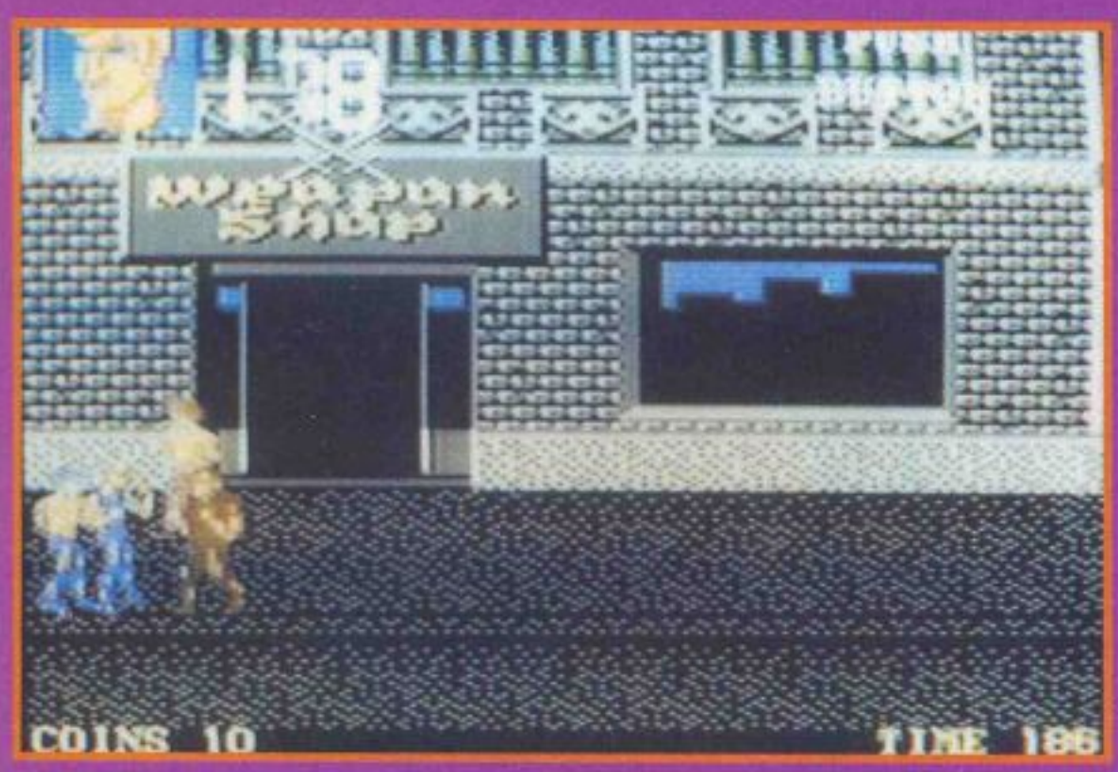
©WILLIAMS ELECTRONICS GAMES, INC.

Acclaim™
entertainment
ACCLAIM™ AND MASTERS OF THE GAME™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.

ocean®

LEADER
DISTRIBUTION

Storm per C64, cassetta/disco Lit. 19.900/25.900



Ok, come hanno già fatto notare Paolo e Davide la grafica del gioco non è stupefacente (anche se non orripilante come sostiene Paolo), ma personalmente io amo i giochi che si lasciano giocare bene. Il primo approccio è stato un po' problematico, ma una volta abituatomi al sistema di controllo ho trovato divertente andare in giro a distribuire kart.. ehm, pugni e calci sulle gengive degli avversari. Non è un capolavoro, ma è ben lontano dall'essere un prodotto bovino.

DOUBLE DRAGON III

THE ROSETTA STONE

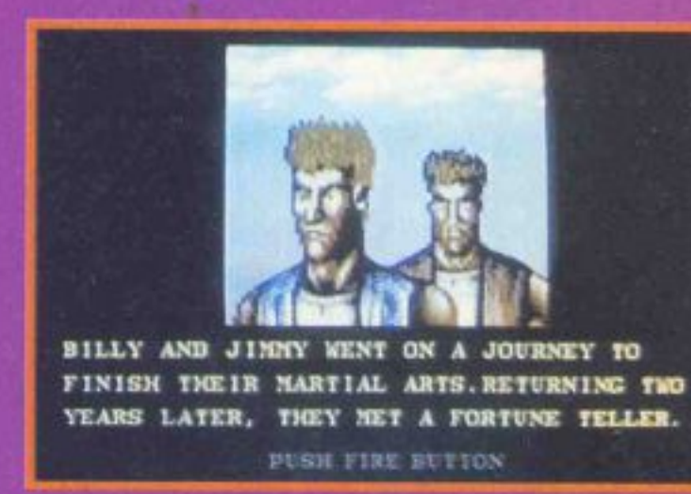
Dal momento che sostengo che i videogiochi possano educare, ho deciso di tenere una conferenza sulla famosissima stele di Rosetta.

Procediamo pure con calma, che cos'e Rosetta? Dopo una lunga consultazione sulle varie enciclopedie, oltre agli altri significati ho trovato questo, che mi sembra pertinente: Rosetta- città egiziana di circa 30000 abitanti nella provincia di Beheira sulle rive sinistre del Nilo. Per la sua posizione sull'omonima bocca del grande fiume (che sarebbe poi il Nilo), ebbe sempre considerevole importanza commerciale. L'apertura del canale al-Muhmudiyya nel 1819, spostando il traffico commerciale verso Alessandria (nota città del Piemonte, NdD), segnò la sua decadenza. In glottologia (!!) Rosetta è ricordata perché vi fu rinvenuta nel 1799 una stele in basalto nero (che sarebbe la stele di Rosetta) risalente al 196 a.C. e oggi è conservata nel British Museum di Londra. Tale pietra fornì a J.F. Champollion i primi elementi per decifrare i geroglifici, in quanto recava un'epigrafe geroglifica con in fronte la traduzione in egiziano demotico e in greco.

Avete le idee più chiare ora? Spero di sì!

Beh, ora questa "pietruzza" NON è più nel British Museum. Si dà infatti il caso che il temibile ladro Manolesta (sottolineato Mani Di Velluto alla pagina 777 di Televideo) se ne sia impossessato per abbellire la propria villa con piscina (e dire che qualcuno sostiene che il crimine non paga mai!). Manolesta è però molto sbadato, e ha lasciato cadere la stele infrangendola in mille pezzi. E' passato molto tempo ormai, e i vari cocci si sono sparsi per tutto il pianeta. Dal momento che Indiana Jones è ormai andato in

PRESENTAZIONE 90%
Wow, qui i programmatori hanno persino esagerato!
GRAFICA 80%
Hanno purtroppo trascurato l'aspetto grafico durante il gioco.
SONORO 78%
La colonna sonora iniziale è stupenda, schifidi invece gli effetti sonori durante il gioco vero e proprio.
APPETIBILITA' 80%
DD3 è sempre il seguito di un gioco famoso...
LONGEVITA' 70%
... Che però si presenterà presto come una mezza delusione.
GLOBALE 81%
Sob, un altro gioco che è stato sciupato da una programmazione superficiale,ma tuttavia rimane sempre un titolo interessante.



pensione da tempo e nessuno si è voluto addossare la responsabilità di cercarli, il caso è stato affidato ai noti fratelli Lee, glottologi (a me sembra una parolaccia! NdD) di fama mondiale.
Voi impersonate uno di questi due fratelli (anche entrambi, basta munirsi

della famosa interfaccia che fornisce quattro braccia! NdD) e dovete girovagare per il mondo, in mezzo a donne da cinema, alberghi di lusso eccetera eccetera per ritrovare i preziosi cocci. Come dite? Le donne da sballo e gli alberghi a cinque stelle non c'entrano niente? Beh, allora i casi sono due, o vi hanno turlupinato o vi hanno turlupinato.
Cosa vi aspettate che vi dica? Saranno ben cavoli vostri!
Fatto sta che dovete ricomporre la preziosissima stele che vi piaccia o no. Chiaro?

Fantastico! Non avevo mai giocato ad un simulatore di volo come questo! Tutto è ben definito, a partire dalla grafica a vettori superbamente animata. Anche il sonoro non è da meno, tuttavia il rombo del motore assomiglia molto ai rumori dei kartoni che si trovano in quegli stupidi beat'em up. Un titolo veramente interessante, ve ne consiglio vivamente l'acquisto! Parola di Tonn, James Tonn!

Oddio, ho visto di meglio per il C64, ma non mi è dispiaciuto giocare in doppio con il Paolone a DD3. Forse la mai parziale delusione è derivata dal fatto che, dopo l'ottima presentazione, con grafica e sonoro da sballo, ed aver letto il nome Sales Curve sulla scatola mi aspettavo qualcosa di più. DD3 si presenta infatti come uno striminzito Rullakartoni, con giocabilità accettabile e grafica abbastanza orripilante (il massimo è quando vedrete i ciccioni vestiti di viola con i baffi ed i capelli viola!). Per quanto riguarda il sonoro, visto che nella presentazione è stupendo, mi aspettavo qualcosa di più anche nel gioco. Il nostro SID si riduce infatti a produrre un paio di rumoretti stridenti e nient'altro. E' un vero peccato che Double Dragon 3 non sia stato realizzato a puntino, ne sarebbe uscito qualcosa di veramente interessante.

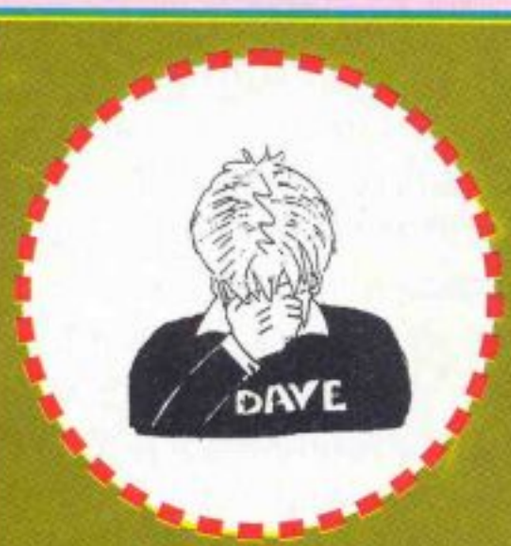
Non concordo del tutto con il mio collega (ma dai Paolo, non essere così formale! NdD) (beh, allora posso dire che non concordo con quel beota di Dave! NdP) (chiamami semplicemente per nome! Lo apprezzerei moltissimo! NdD). Ho trovato infatti DD3 abbastanza giocabile, anche se le mosse si riducono sempre alle solite tre o quattro, ovvero calcio volante, pugno e calcio normale. La grafica, se escludiamo i fondali che sono orrendi (sul serio, per disegnarli avranno usato sì e no due o tre colori), non è poi tanto male e gli sprite si muovono fluidamente. La musica iniziale è fantastica, l'ho ascoltata a tutta pala sullo stereo (wow)(ecco perché hai lo stereo sfondato-nd JH), peccato che durante il gioco ci siano solo gli effetti sonori uno dei tanti capolavori mancati che si vedono si tanto in tanto.

Domark Tengen per C64, cassetta/disco Lit. 19.900/25.900
(provato su disco)

PIT FIGHTER

Innanzitutto la storia. Come già avevo puntualizzato nella recensione di Smash TV, dovete prepararvi, perché l'ineluttabile è alle porte, per chi non è almeno cintura nera di karate non c'è alcuna speranza. Dovete comprarvi un mitra o un coltello a ripetizione, perché... IL FUTURO E' VIOLENTO. La criminalità dilaga, la legge fa più ridere di Fantastico e gli sport legalmente riconosciuti passano attraverso un periodo di crisi latente. Tant'è vero che tre lottatori tra i più quotati nelle loro specialità, abbandonano i ranghi della legalità per mostrare tutte le loro potenzialità nel nuovo sport ultraviolento ed illegale che tanta strada si era fatta negli ultimi anni: il Pit Fighting. Entrare nella mentalità (oddio, se di mentalità si può parlare NdP) di questo sport è semplice. Ci siete voi e l'avversario da mazzulare. Punto e basta, non esistono altre regole. Potete usare le vostre mani oppure le armi che troverete sul "ring", un garage di ultima categoria dove le grida dei lottatori si mescolano a quelle di un pubblico entusiasta, amante degli spettacoli cruenti. A vostra disposizione ci saranno, come avevo già introdotto, tre personaggi. Si tratta rispettivamente di TY, campione mondiale di Kick box, lottatore molto agile le cui specialità sono il calcio girato, il calcio volante e il gancio; di Kato, cintura nera di karate di terzo dan, le cui specialità sono il pugno Combo, il calcio e il rovescio (il servizio come lo effettua? ndJH); e Buzz, ex wrestler professionista, il più grosso di tutti, le cui mosse peculiari sono i colpi violenti con la testa e con il corpo. Costoro avranno un bel da fare per eliminare fisicamente tutti gli avversari che si faranno davanti. Questi ultimi sono otto, ognuno con la loro

E' un'ingiustizia! Tutta questa violenza nei videogiochi porta i bambini sulla via della perdizione, inculca nelle giovani menti che tutto si risolve con la violenza e con la forza dei pugni e dei calci. Un domani avremo tanti piccoli Mike Tyson e una caterva di aspiranti Bud Spencer. Insomma, datevi una regolata, scegliete vi hobbies più costruttivi come i cubetti Lego, fate un bell'esame di coscienza e cercate di comprendere chi siate in realtà. Svegliatevi! La fine del mondo è vicina! (Geims, te l'avrò detto già un milione di miliardi di volte di non esagerare! E non dare retta a chi ti rifila sempre quei dannati opuscoli millenaristici... NdP)



No, non ci siamo. La grafica è a mio avviso accettabile, e cercando di mantenere lo stile del coin op non si poteva certamente pretendere di più. Tuttavia il C64 può gestire anche la grafica in Hi-res (ricordate che belli gli sprites di Street Fighter?) Quindi perché ridurci a dei cubettoni deformi che si muovono a scatti sullo schermo? Soprassediamo. Il sonoro è di buona fattura e come conversione è perfetta: il coin op era orrendo e la versione C64, riproducendo la stessa ingiocabilità, presenta tutti gli stessi difetti. L'aspetto più appariscente era la grafica ma, come ho già detto, sul C64 viene a mancare e, come se non bastasse, basta pigiare all'impazzata il tasto fuoco come degli scemi ed in un battibaleno finirete il gioco. Dopodiché lo dimenticherete e chi s'è visto s'è visto...

PRESENTAZIONE 70%
Una scatola gigantesca & ingombrante contiene il gioco, un manuale in italiano accettabile, un opuscolo con tutte le caratteristiche dei personaggi e la garanzia. Tuttavia, il gioco presenta caricamenti troppo lunghi ed è molto inframmezzato.

GRAFICA 62%
Sprites cubettosi si muovono scattando per lo schermo, il quale si muove anch'esso a scatti. I fondali non sono molto rifiniti e tutto dà l'impressione del "fatto in fretta"

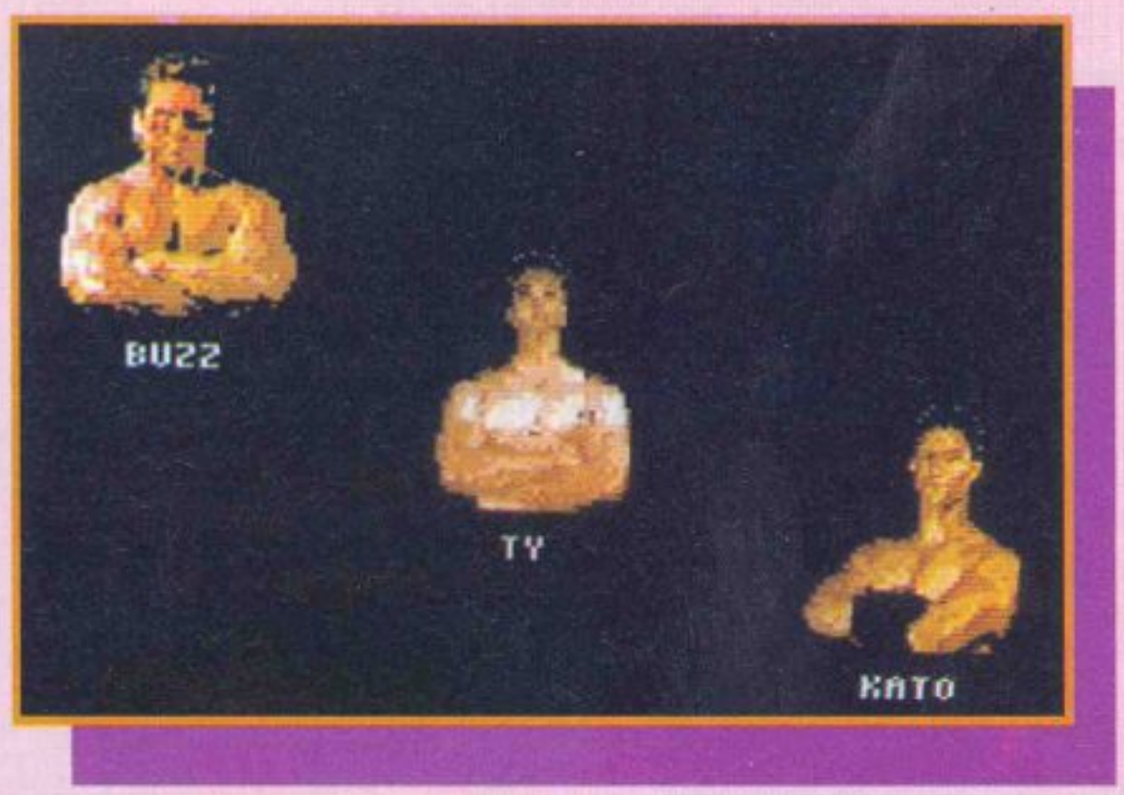
SONORO 79%
Una musica poco ispirata fa da sfondo nella presentazione, ma tutto si limita a questo.

APPETIBILITA' 80%
Pit Fighter è certamente un nome di richiamo

LONGEVITA' 60%
Quel tanto che basta a finire il gioco, che è piuttosto semplice. Basti dire che l'ho finito alla prima partita.

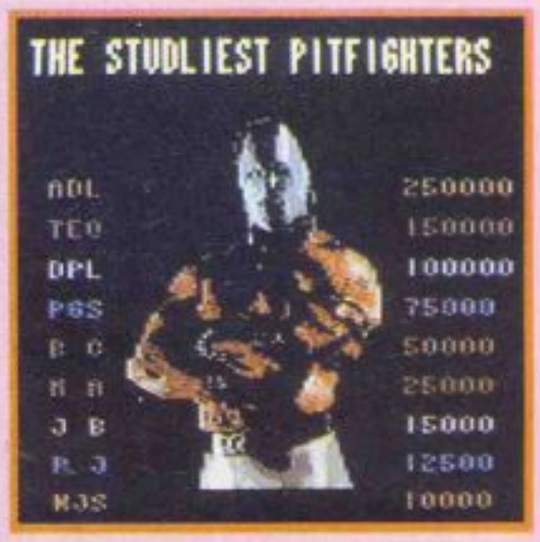
GLOBALE 68%
Non è una conversione malvagia, ma si poteva fare meglio

brutta storia alle spalle e con le loro magagne. Il più scarso di tutti è l'Esecutore, che incontrerete per primo. E' praticamente una mezza calzetta ma proprio ieri ha preso dal tre al quattro in latino, e per sfogare la sua cieca rabbia non ha trovato meglio da fare che mettervi le mani addosso. Poi troverete Southside Jim, conosciuto come colui che, ad un'assemblea condominiale, non trovandosi d'accordo con l'amministratore, lo ha ucciso. Segue Angel, una lottatrice sempre incavolata che ha militato a lungo nelle fila più estremiste del movimento per l'emancipazione della donna. Si passa così a Mad Miles, un veterano della guerra del golfo che, nell'occasione, non aveva ucciso nessuno e così ha deciso di ammazzare voi. C'è poi CC Rider, uno che ha sempre cavalcato le moto più potenti senza aver mai conseguito la patente A e che ha fatto già centinaia di vittime lungo le strade cittadine. Una volta mazzulato questo, vi troverete davanti a Heavy Metal, così chiamato non per i gusti musicali ma perché ha ucciso col ferro da stiro la sua maestra quando era ancora alle elementari. Poi ci ha preso gusto e si è dato al Pit Fighting. Si passa quindi a Chainman Eddie, un tipo molto permaloso e "simpatico" che fa solo da preludio all'ultimo, terrificante lottatore che vi separa dal titolo mondiale di Pit Fighting. Ovvero lui, l'inimitabile, endoergonico e biopsicosociale Ultimate Warrior (ta-daaaaaa) meglio conosciuto come "colui che ti spacca i denti". A dire il vero si chiamava Aristideuccio Maria e così ha deciso di scaricare tutta la rabbia provata nei confronti dei genitori a causa di un nome così idiota sul vostro corpo martoriato. Ogni volta che combatterete contro un avversario il computer tirerà le somme del vostro operato e vi elargirà un maggior numero di punti e qualche bonus vario. Ogni due stage c'è una sorta di Bonus Round in cui combattete contro una copia di voi stesso (modo ad un giocatore) o contro l'avversario umano (due giocatori) e lo scopo, come al solito, è menare l'altro per mandarlo al tappeto. Detto questo, mi pare di aver detto tutto. Vi lascio dunque ai commenti che meglio di questa recensione potranno darvi un'idea della qualità finale di tutto il gioco.



Uhmmm, non sono molto soddisfatto di Pit Fighter sul Commodore. La grafica è eccessivamente cubettosa e gli omini si muovono come se avessero l'artrosi. La giocabilità in sé non mi sembra nulla di eccezionale ma, tuttavia, la conversione conserva il fascino dell'arcade originale. L'aspetto che però mi ha deluso di più è che non è necessario avere tanto cervello per eliminare i concorrenti. Basta pigiare come ossessi sul tasto fuoco ed il gioco è fatto. Come se non bastasse, non ci sono evidenti differenze tra i tre lottatori messi a disposizione e questo secondo me limita un gioco altrimenti divertentissimo.

Oh, mi è davvero piaciuta l'idea dei pupazzetti rosa a pois azzurri che devono combattere contro le forze di beteljeuse XVII per salvare la terr.. Cosa? Sto sbagliando recensione? Già, scusate, non accadrà più. Il coin op originale era una vera fetecchia, mi spiace per l'Atari ma, a mio modesto parere, è così. La grafica infatti è interamente digitalizzata ma le animazioni non sono per niente convincenti, dato che gli sprite si muovono a scatti e la giocabilità è praticamente zero. Tuttavia la versione da bar ha quel fascino evidentemente necessario per mantenere incollato al suo schermo migliaia di videogiocatori; anche se, esaurita la novità, sono ben pochi coloro che perseverano. Su C64 parlare di grafica ultradettagliata e megadigitalizzata è notoriamente utopico, e quindi i programmatori della Domark hanno fatto il possibile per ricreare l'atmosfera di quella orignale, riuscendoci in modo a mio avviso decente. La giocabilità è quella che è, anche se nettamente superiore a quella del fratellone da bar, il che rende Pit Fighter un rullakartoni più che discreto. Non è certo ai livelli di altre realizzazioni per il Commodore, ma vale la pena darci un'occhiata.



IL BRIVIDO E I COLPI VIOLENTI DELLA WORLD WRESTLING FEDERATION™ ORA IRROMPONO SUL TUO SCHERMO!

MISURA LA TUA FORZA IN QUESTA AVVINCENTE SERIE DI INCONTRI DI WRESTLING. DIVENTA UN CAMPIONE INCONTRASTATO NEI PANNI DI HULK HOGAN™, THE ULTIMATE WARRIOR™ O THE BRITISH BULLDOG™.

COMBATTI PER SOPRAVVIVERE CONTRO SGT. SLAUGHTER™, THE WARLORD™ E UN'INFINITÀ DI ALTRE STELLE DELLA WWF™.

TUTTO E' PERMESSO IN QUESTA LOTTA PIENA D'AZIONE! E SOLO IL PIU' FORTE PUO' AVERE LA MEGLIO...

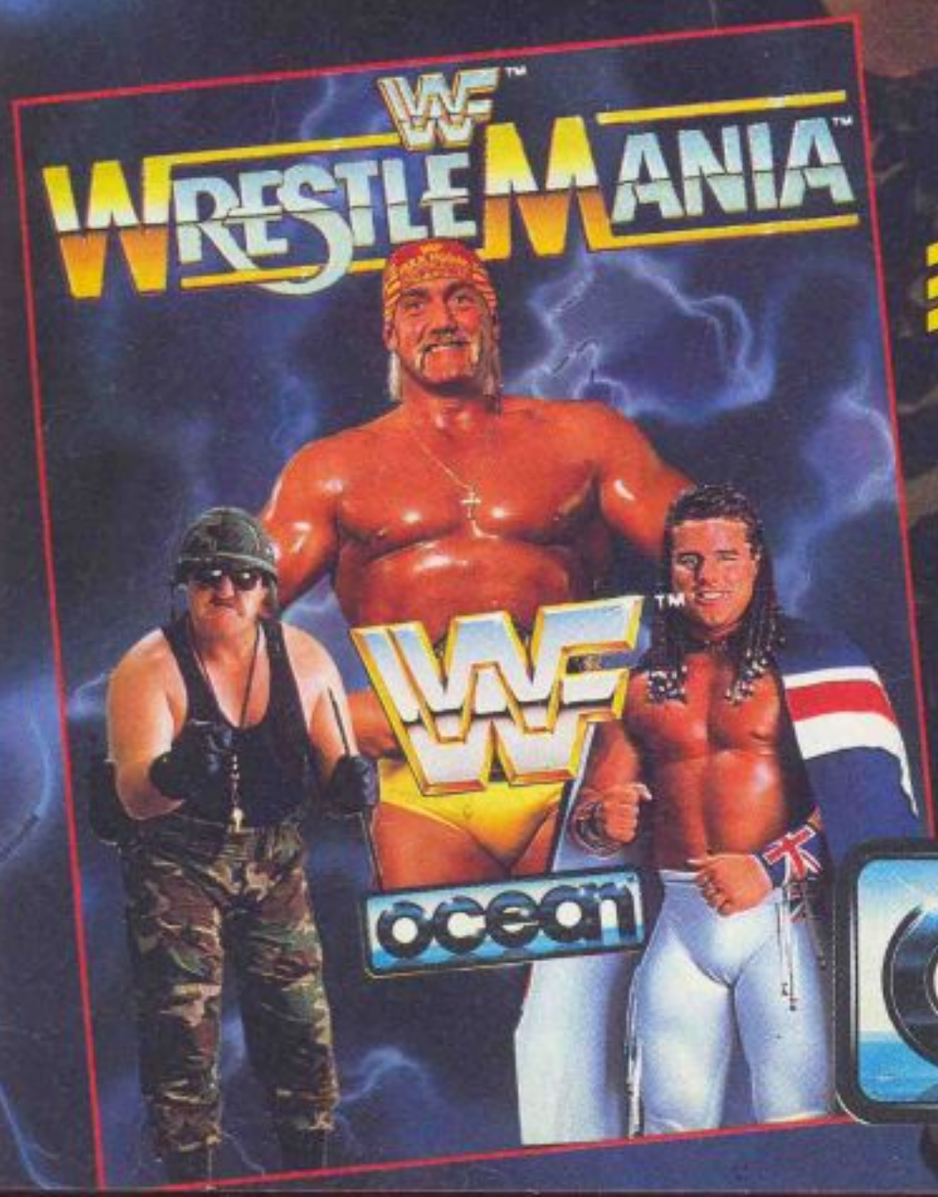
WWF WRESTLEMANIA™

LEADER
DISTRIBUZIONE

HULKSTER RULES

Slaughter

BRITISH BULLDOG



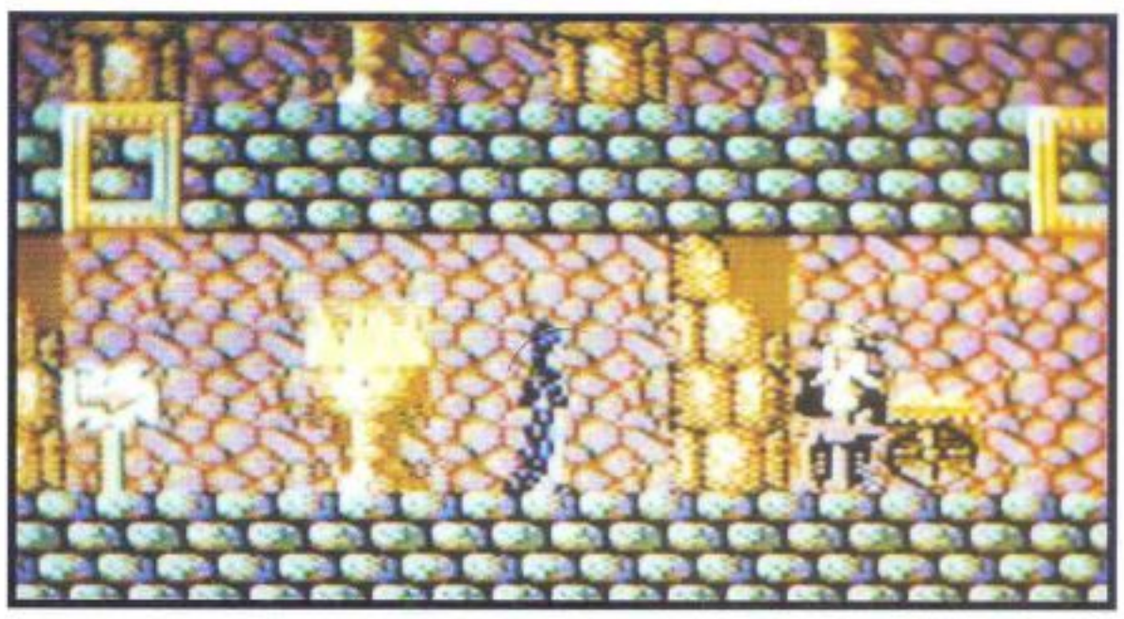
ocean®

© 1991 Titan Sports, Inc. TM Trademark of Titan Sports, Inc. Hulk Hogan™, Hulkamania™ and HULKSTER™ are trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc. licensed exclusively to Titan Sports, Inc. All Rights Reserved. All other distinctive character likenesses are copyright Titan Sports, Inc. All Rights Reserved.

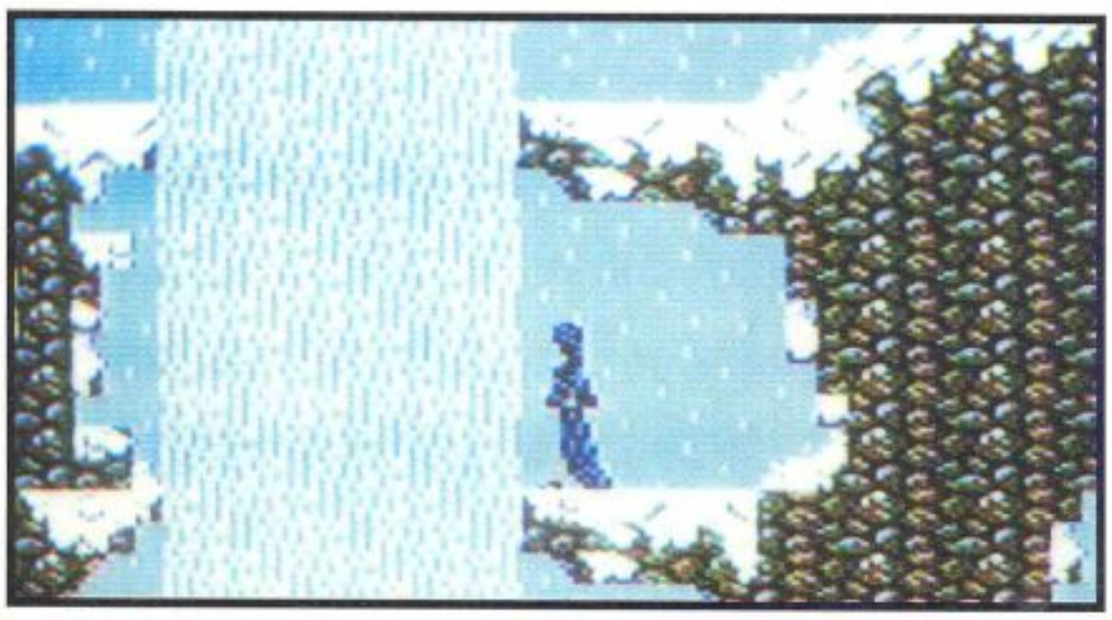
ELVIRA

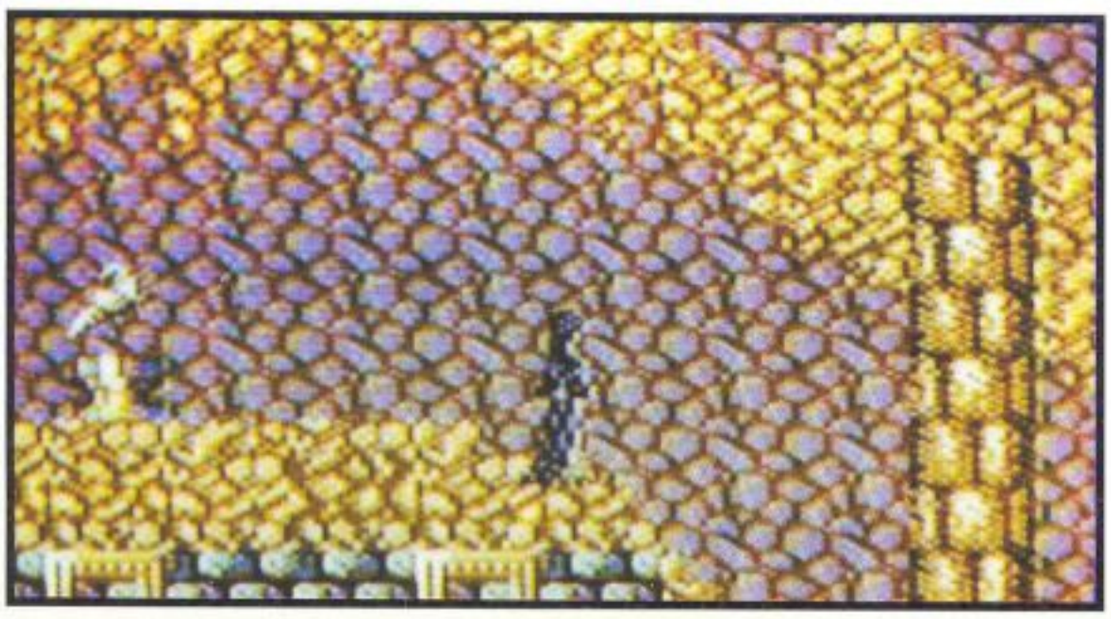
Ricordate la precedente, splendida, avventura di Elvira sul piccolo di casa Commodore? Ricordate le notti insonni passate davanti a quel puntatore selezionando oggetti e risolvendo enigmi? Beh, beati voi perché io non l'ho mai visto.

Nulla da eccepire, la trama del gioco si presenta bene. La nostra formosa ed affascinante protagonista abita in una antica casa coloniale risalente al 1900. Pur avendo sul tetto il peso di quasi trecento anni, il suo stato di conservazione è ottimo. Molte finiture ne esaltano i particolari e le strutture interne sono in perfetto stato. Certo le ragnatele regnano ovunque ma considerando la squisitezza con la quale sono distribuite

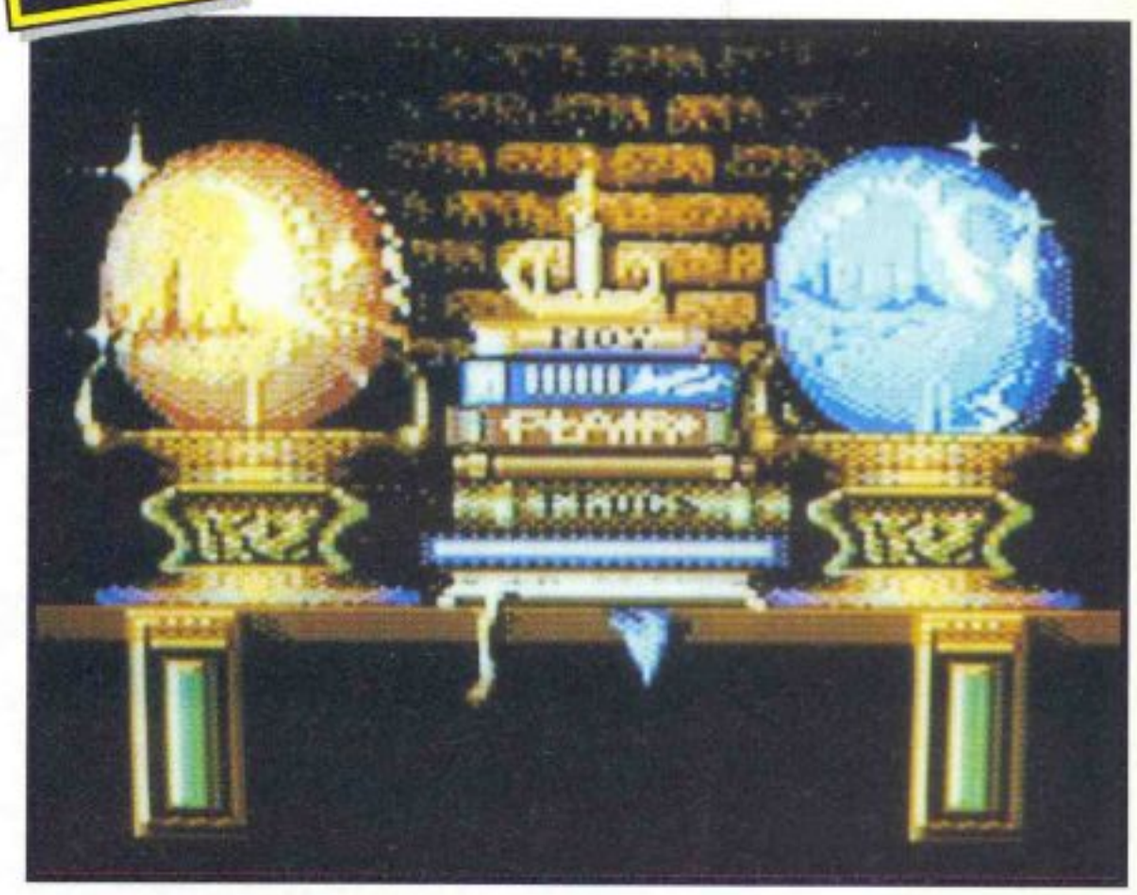


per il soffitto possono benissimo essere considerate come uno strumento decorativo un po' particolare. La nostra beniamina è a cena, in una serata un po' particolare. Non le capita spesso di avere gente a cena (nella parte di ospite) e, infatti, siede sola intorno al tavolo. Era comunque piuttosto euforica, sentiva nell'aria che sarebbe successo da lì a poco qualcosa di speciale. Dopo un po' decise di andare a letto ad attendere, comoda, cosa il destino le aveva riservato, e si addormentò. Intorno alle due del mattino, venne svegliata dal fragore di un possente (e se dico possente intendo veramente possente) tuono, e notò che ai piedi del letto una creatura, o meglio, un fantasma la osservava in silenzio. Costui, accortosi del risveglio di Elvira, le rivolse la parola spiegandogli il motivo della sua presenza. Quell'ammasso di energia ectoplasmica era, fino a circa qualche lustro prima, il re Gustavo di Transilvania e ciò che lo preoccupava maggiormente era il destino del suo amato castello lasciato incustodito a causa di sua figlia. la sua unica figlia, infatti, non riuscì mai a convolare a nozze, lasciando morire la progenie diretta del re e lasciando, anche, che un discreto numero di esseri "poco amichevoli" si stabilisse nel castello. A questo

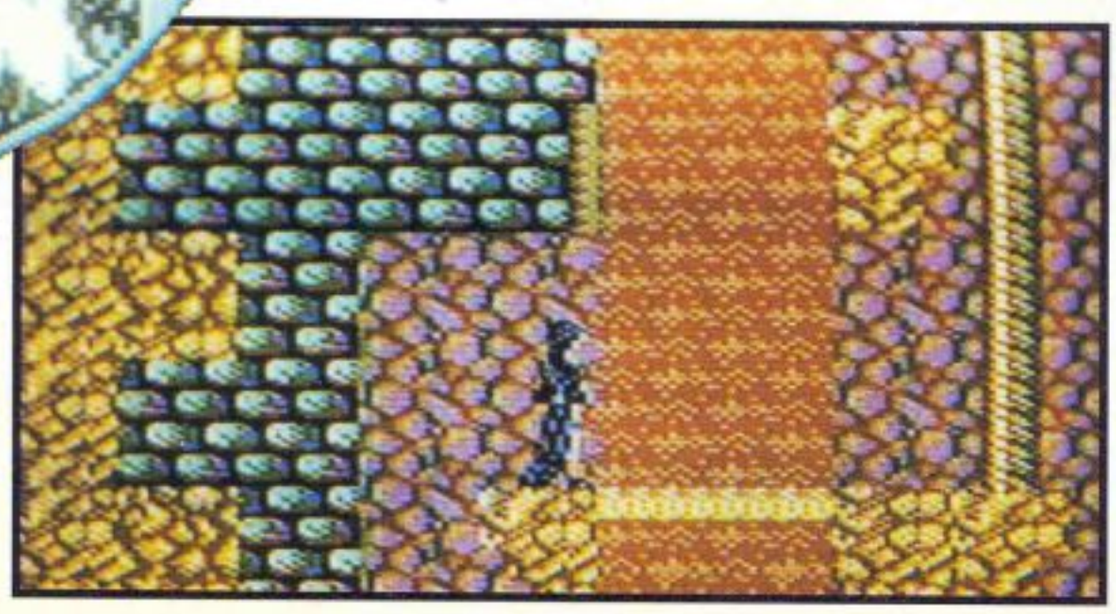




PRESENTAZIONE 78%
Bella la scatola, discreto il sistema di comando, ma il manuale è tradotto veramente male.
GRAFICA 80%
Tecnicamente molto precisa, artisticamente molto... Stolida. Avrebbero potuto far meglio nel gioco vero e proprio, mentre le schermate statiche sono decisamente ben fatte.
SONORO 90%
Molto belle le colonne sonore dell'introduzione e delle schermate statiche di presentazione dei livelli. Normali gli effetti sonori.
APPETIBILITA' 90%
Non venitemi a dire che Elvira non è appetibile...
LONGEVITA' 90%
Essendo una strega non ha molti problemi a tal proposito, ma anche il gioco non scherza.
GLOBALE 86%
Elvira è grande, potente, e ci si può divertire.



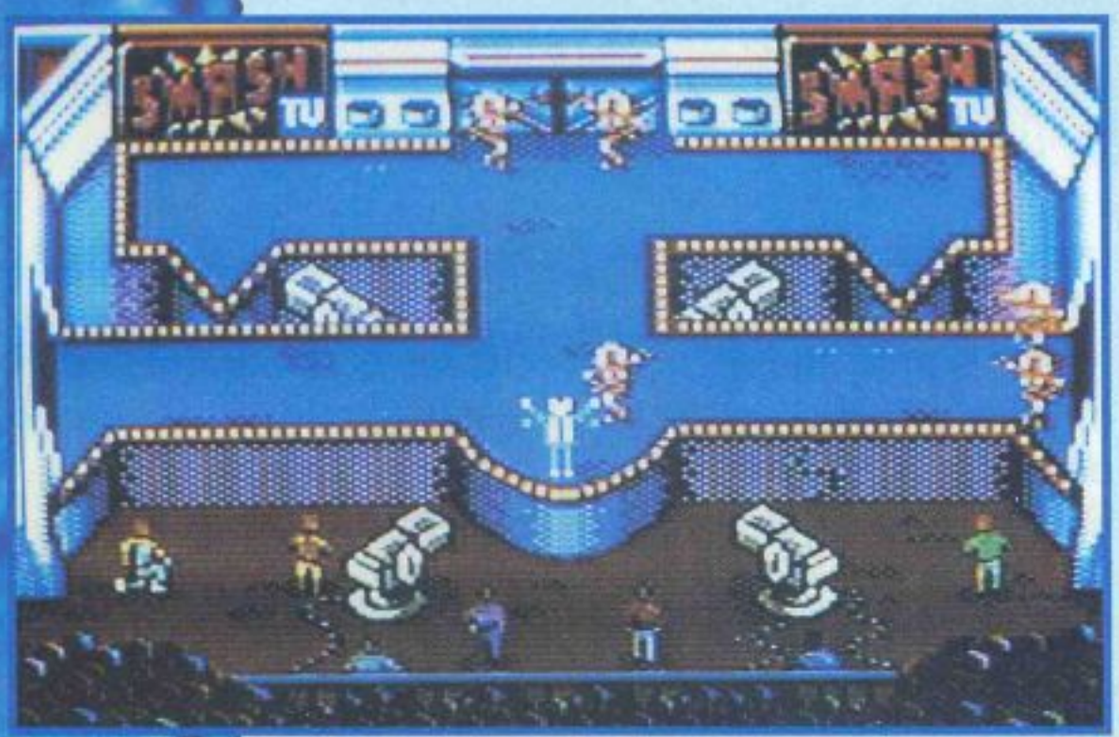
punto, Gustavo scoprì le carte, e propose ad Elvira (che ne frattempo se ne stava ammantata nella succinta vestaglia di seta nera) di prendere possesso del maniero. Ovviamente, un tale "onore" avrebbe comportato il superamento di tre importanti prove atte a verificare le effettive capacità della poco vestita suddetta. Estrasse nella penombra della stanza due sfere (niente sorrisetti imbecilli, grazie. NdJH) e le spiegò che avrebbe potuto scegliere quale delle due prove preliminari (ambientate l'una nel mondo di ghiaccio, l'altro nel mondo infuocato) affrontare. A questo punto entrate in ballo voi. Dovrete condurre Elvira in mezzo a centinaia di esseri demoniaci intenzionati a intralciare il cammino dell'avvenente eroina (e dire che con un paio di gambe così la farei passare dappertutto. NdJH). Non bisogna dimenticare che se gli avversari sono determinati, la strega lo è ancora di più, oltre ad essere vistosamente più potente, e può avvalersi di un gran numero di armi quali pugnali, torce incendiarie e numerosi incantesimi. Siamo sicuri che Elvira riuscirà a superare tutte le prove e che i numerosi enigmi (apri la porta, chiudi la porta, passa la cera, togli la cera, ammazza il dragone, oltrepassa la lava) non si riveleranno poi così oscuri. Le grandi idee della protagonista serviranno a qualcosa, no?



Abbiamo davanti a noi un grande ritorno. No, non mi riferisco solo al grande ritorno di Elvira, la donna dalle grandi idee (o quella dai grandi e belli..occhi. NdJH), ma a quello dei platform ben strutturati. Finalmente ci troviamo di fronte a uno di quei giochi in cui le cose si possono fare seguendo strade diverse. Trovo piuttosto frustranti i giochi con una struttura di gioco troppo lineare: vai avanti, salta, ammazza il mosto e basta. In Elvira, puoi variare il percorso che intendi far seguire alla tua beniamina. Se trovi troppo difficile un passaggio irto di salti di precisione, puoi sempre servirti del passaggio (nascosto ma mai troppo bene) dove ti attende qualche mostro in più con baratri meno pericolosi. Tecnicamente è fatto abbastanza bene, con un effetto in parallasse non molto complesso ma molto fluido. Anche lo scrolling segue in maniera precisa e veloce i movimenti della streghetta. Purtroppo la grafica non è a livelli altissimi, la definizione dei livelli è piuttosto monotona, mentre la definizione degli sprite è piuttosto blocchettosa. In compenso il sonoro è ottimo, e se avete voglia di pensare ed esplorare, non potete mancare all'appuntamento con Elvira.

Ocean per C64, cassetta/disco Lit. 19.900/25.900

SMAS



Videogiochi come Speedball, Disc, il vecchio Xeno, e compagnia bella, hanno tutti lo stesso filo conduttore, e sono pre-

monitori di quella che sembra essere destinata a diventare l'ineluttabile realtà. Ragazzi, preparatevi, perché IL FUTURO E' VIOLENTO! Gli ultrà nostrani, un giorno, faranno soltanto ridere i bambini e versare qualche lacrimuccia di pacata commozione dei bei tempi andati in cui il massimo che poteva capitarti era essere accoltellato allo stadio. Ormai la società era quella che era: un omicidio ogni tre minuti, uno stupro in pieno pomeriggio ogni trenta secondi, una barzelletta di Paolo ogni due secondi... Anche la TV di oggi risulterebbe noiosa. Quiz come Telemike erano stati definiti un'oltraggio per la loro innocuità, mentre Sgarbi era diventato direttore della Rai, ma subito dopo destituito perché si era rifiutato di ammazzare con la pistola laser uno che non era d'accordo. In questo panorama è quasi di ordinaria amministrazione trasmettere programmi ultraviolenti il sabato sera e, al posto dei film di Disney, opere del grande Kubrik come "L'arancia Meccanica" e "Full Metal Jacket" come favolette educative per i bambini. Comunque, lo spettacolo più in voga era lo Smash TV, in cui i concorrenti invece di rispondere a domande cretine su questo o su quell'altro argomento, dovevano semplicemente ammazzare con le armi più svariate tutto ciò che si muoveva per gli studi. Ogni tanto capitava che, per sbaglio, a lasciarci la pelle fossero pure il regista e i cameraman, così si decise che per riprendere le gesta dei concorrenti si dovesse utilizzare una telecamera attaccata al soffitto vicino al lampadario, facendo sì che la visuale dall'alto permettesse ai telespettatori di avere un'idea quanto meno vaga del -chiamiamoloquiz. Superato il dubbio

Questo è il mese del non sono tanto d'accordo con te, Paolo. Smash Tv non è nient'altro che uno "spappolatuttoquelchetisimuoveattornoesiinecontento", e mentre all'inizio lo abbia trovato un po' noioso, adesso ho cominciato ad apprezzarlo sul serio! Mi sto divertendo a disintegrare gente con i bazooka o a spappolare pezzo per pezzo gli avversari di fine livello. Limitato, è vero. Ma divertente.

SH TV

gusto del manuale d'uso, che dice "Sorridi, sei in TV", il giocatore avrà a disposizione un gran numero d'armi che appariranno casualmente nell'arena di gioco, formata da un numero variabile di stanze adiacenti con uno o più ingressi. Sempre a caso, appariranno dei pappa-ruoli multifunzione in grado di incrementare la velocità o la potenza del giocatore, senza contare vere e proprie vite bonus che, vista l'azione freneti-

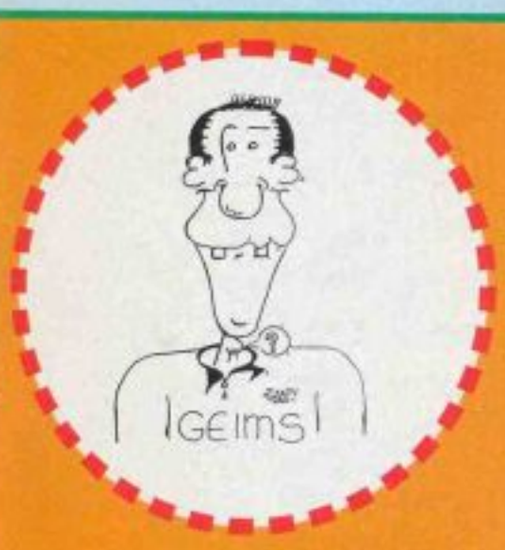
PRESENTAZIONE 84%
La schermata delle opzioni è forse una delle più brutte che io abbia mai visto, ma in compenso i controlli sono buoni e vi sono le istruzioni in Italiano.
NB: c'era pure il poster.
GRAFICA 84%
Piuttosto elementare nei fondali, ma gli sprites sono molto fluidi e discretamente definiti.
SONORO 80%
Niente male, ma Jeroen Tel in precedenza aveva fatto di meglio.
APPETIBILITA' 90%
Il coin op è abbastanza famoso, ed inoltre era da parecchio tempo che non si vedeva un sano shoot'em up sul C64
LONGEVITA' 75%
Può darsi che, per l'azione semplicistica, vi piaccia da matti, ma può anche darsi che vi annoi ben presto. Dipende dai vostri gusti.
GLOBALE 90%
Un titolo di sicuro richiamo, certamente divertente ma piuttosto atipico per la Probe, che ci aveva abituati a realizzazioni ben più massicce.

Prima di cominciare dovrei fare una piccola correzione sulla storiella raccontata da Geims: sì, è vero, sono degenerato, ma subito dopo mi sono reso conto del mio errore, e ne ho spedite addirittura 40. Dopodiché, come da copione, ho comprato il mio bel numero in arretrato. Beh, fate un po' voi i conti, ora sono pieno di denaro, donne, whisky e rock'n'roll! Per quanto concerne STV il mio parere non è così benevolo: preferisco restare con le mie donne! Sì, è vero, il gioco risulta abbastanza divertente, nonché molto giocabile (in realtà avrei forse dovuto dire "troppo facile") e la grafica non è poi così male. Molto intelligente l'utilissima opzione che consente di: 1) muoversi con un Joy e sparare con l'altro, o, se preferite, 2) muoversi con la tastiera e sparare con un Joy o 3) il contrario. Evidentemente i programmatori devono aver letto la lettera di Dario Trombetta sul numero di novembre, e solo in seguito, hanno deciso di apportare questa rivoluzionaria modifica al sistema di controllo.

ca che permea tutto il gioco, sono una vera e propria manna dal cielo. Una volta terminate tutte le stanze di un livello (quando, cioè, avrete ucciso tutti i nemici) una schermata informativa di rende giustizia informandovi sul numero totale di bonus catturati (sotto forma di elettrodomestici, valigie, videoregistratori... E non sto scherzando!!) e ma fortunatamente non è difficile aggirarli, attenzione, però, perché ognuno di loro ha una propria strategia d'attacco ed il terreno è spesso cosparso di mine, letali al primo tocco. Non mancano i cecchini, gli umanoidi, gli alieni, le schifezze biomeccaniche eccetera eccetera eccetera. Dipende tutto dalla vostra abilità. Riuscirete a resistere e a dirne quattro di persona al regista?

sui punti accumulati. Morire è davvero molto semplice, quindi cercate sempre di raccogliere l'icona con la vita extra (il gioco ve ne elargisce davvero tante, ma sono sempre utili) altrimenti dopo un po' il Game Over sarà inesorabile. I nemici sono davvero tanti, vi attaccano sempre in massa

Dopo i grandi successi di cui si è fregiata, e le realizzazioni che ancora oggi aspettiamo con ansia, come ad esempio Robocop 3, la Probe fa capolino nel mare della produzione di software per C64 con l'ennesima conversione da Coin Op. Io, purtroppo, non ho mai avuto modo di giocare la versione originale, e quindi non posso fare alcun confronto. Ma dalle foto che ho visto, la grafica "da bar" è uno degli aspetti certamente più curati, con effetti scenografici davvero di rilievo. Tutto ciò, sul C64, si è perso. Lo sfondo è completamente nero e gli sprites sono nella norma. Tutto il gioco è dannatamente stupido, non c'è nulla di particolarmente difficile da fare, solo ammazzare e basta. La cosa mi fa piacere da un lato perché era da tempo che non giocavo più con uno spara e fuggi sul piccolo Commodore, ma dall'altro mi induce a pensare che Smash TV non abbia il minimo spessore, e si riduca ad una sola ed unica azione frenetica che, però, è destinata ad annoiare dopo qualche ora di gioco. Questo non vuole assolutamente dire che il gioco sia programmato male, è che tutto il concetto mi sembra datato. Per certi versi mi è sembrato pure di tornare ai tempi del C16 quando giocavo a quei "giochini" davvero limitati dove si doveva semplicemente eliminare tutto ciò che c'era sul video. Detto questo, la scelta finale dipende solo da voi...



L'AMORE PUO' TUTTO!! Questo commento è stato scritto per portarti buona fortuna. L'originale è a Vigevano (PV) ed ha fatto il tragitto Cassolnovo-Gaggiano almeno 49 volte. La fortuna ti è stata mandata, e la riceverai entro il quarto giorno dalla lettura di questa recensione, a condizione che tu la faccia circolare. Non è uno scherzo. Compra altre 20 copie di Zzap! E spediscile a 20 amici, dicendo loro di fare altrettanto. Non spedire soldi! Ricki ha ricevuto la somma di centocinquanta lire, Stefano Giorgi aveva trovato mille lire sul Duomo, ma le ha perse perché ha interrotto la catena. Non ridere della medesima, non interromperla. Non è superstizione, ma leggi le seguenti storie: Giancarlo Calzetta di Milano ha comprato le venti copie, le ha spedite ed ora è diventato caporedattore della rivista. Davide Corrado, uno studente, ha preso sottogamba la catena ed è psicologicamente degenerato coi risultati che sappiamo. Ma ricordatevi! Dovete assolutamente liberarvi della vostra copia di Zzap! Entro una settimana, per poi comprare l'arretrato un mese dopo. Paolo Besser di Vigevano non si è liberato della sua copia e gli è caduto il vocabolario di latino sulla tastiera del C64, decimandone i tasti. Max Reynaud, ha buttato la sua copia senza chiedere l'arretrato e dopo qualche tempo ha avuto una serie di problemi con l'automobile. Non accusare la redazione di Zzap! Di averti fatto leggere questa recensione, è il destino che l'ha voluto. RICORDATI DI NON SPEDIRE SOLDI E NON IGNORARE QUESTA RECENSIONE!

LE PERIPEZIE DI DUE PESTIFERI GEMELLI

CAPCOM® USA

Scampati all'ira di un malvagio Signore della Guerra e improvvisatisi guerrieri i nostri eroi affrontano 6 livelli di azione incalzante. La loro missione? Trovare gli occhi di un drago e salvare il loro regno dall'eterna schiavitù.

MEGA TWINS™

U.S. GOLD®

RADDOPPIA IL DIVERTIMENTO
RADDOPPIANO I GUAI!

LEADER
DISTRIBUZIONE

© 1991 Capcom USA Inc. All rights reserved. Capcom is a registered trademark of Capcom USA Inc. Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)

Cisco Heat

ALL AMERICAN POLICE CAR RACE™

É di nuovo competizione! Il centro della città è stato chiuso per la gara annuale della polizia. Monta al volante della tua potentissima automobile e sfreccia all'impazzata attraverso le zone più famose di San Francisco. Ti aspettano il Golden Gate, la Banchina dei Pescatori, China Town e molti altri posti ancora, prima di tagliare il traguardo sull'Isola del Tesoro.
5 livelli di sfida: solo i piloti "top class" possono farcela!
Schiaccia il pedale dell'acceleratore e gareggia per la gloria.

LEADER

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

© 1991 Jaleco Ltd. Cisco Heat ™ is a trademark of Jaleco Ltd Japan. This game has been manufactured under licence from Jaleco Ltd Japan.
© 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd.

TOP SECRET

Festivissimi amici,

L'appuntamento di Gennaio per questa puntata di Top secret lascerà delusi un po' tutti: questo mese abbiamo toccato il minimo storico delle lettere ricevute, e così abbiamo dato fondo al poco materiale d'emergenza che serbavamo per questi casi. Prendete quindi questo materiale con spirito natalizio (in fondo avete tutti avuto un bel po' di regali!) e datevi un po' da fare per il mese prossimo, altrimenti dovremo scrivere il Top secret di Febbraio costituito dalla sola nota introduttiva! Forse avevate paura che l'indirizzo non fosse quello giusto; nessun problema: ve lo scriviamo di seguito bello chiaro (insieme ai nostri auguri di BUON ANNO)!

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

Neoannualmente vostri,
BBros

SWITCH BLADE

(C64)

Se vi interessano le mitiche e usatissime vite infinite, vi consigliamo di sciogliervi le dita, caricare il gioco, resettare, e battere le brevi ma succose righe seguenti.

```
0 FOR I=0 TO 7:READ A:POKE 820+I,A:NEXT
1 DATA 120,169,53,133,1,76,1,224
2 POKE 23925,0:SYS 820
```

E prendetevela comoda: dopo aver esaurito le vostre manine per lo sforzo di scrivere, dovrete anche portare a termine il gioco!

F4CG (FE)

LOGICAL

(Rainbow arts / C64 disco)

Al nostro appuntamento truffaldino con questo rompicapo vi proponiamo un trucco particolare che vi permetterà di aggiungere un trainer al gioco.

La prima cosa da fare è resettare non appena compare la schermata grafica, ed eseguire quanto segue senza spegnere il lettore di dischetti.

Innanzitutto, se volete le solite vite infinite scrivete POKE 13898, 173

Per avere tempo infinito vi servirà POKE 2574,36

Per il succitato trainer battete questo listatino:

```
0 POKE 2339,96: POKE 2340,146
1 FOR I=0 TO 13:READ A:POKE 37472+I,A:NEXT
2 DATA 173,1,220,201,251,208,4,169,1,133,56,76,228,255
```

e fatelo partire.

Per ripartire usate SYS 13563, e non preoccupatevi se il 1541 gratterà per un breve istante. Il listatino vi permetterà il balzo di livello premendo CTRL.

POKE PER CARTUCCIA

Ennesimo appuntamento con le cartuccie con freezer e possibilità di alterare la memoria come la ben nota MK 6. Non aspettatevi però la solità ventina di giochi o giù di lì (è un periodo di magra, ormai l'avete capito). Accontentatevi di questi quattro:

BUBBLE BOBBLE:	POKE 1240,189
TWIN WORLD:	POKE 15749,173
LUPO ALBERTO:	POKE 37750,173 e POKE 38016,173
BATMAN-THE MOVIE:	POKE 4739,173

Roberto Rinaldi - Guastalla (RE)

KICK OFF

Due simpatici lettori, Claudio Ferrara ed Enzo De Caprio, di Pomigliano D'Arco ci fanno notare che in Kick Off basta segnare il primo goal, premere la barra di spazio e la partita terminerà in vostro favore. Bisogna forse far notare che questo trucchetto funzione con svariati giochi di calcio, perciò vi consiglierei di provare con tutti quelli che conoscete (ricordatevi di premere il tasto di abbandono partita adatto al gioco che state cercando di fregare!).
Grazie a **Claudio** e a **Enzo**.

EXTREME

(C64)

A parte il fatto che noi detestiamo la grafica da Speccy sul 64 (pur non avendo particolare avversione per il figlioccio di Sinclair), questo gioco non resterà certo negli annali del videosollazzo per la sua qualità. Comunque tutto fa brodo: dopo il classico reset scrivete POKE 5000,173: POKE 16980,173 per avere energia infinita, oppure POKE 9258,234:POKE 9259, 234:POKE 9260,234 per avere tempo inesauribile. Per ripartire basta spiaccicare sul video SYS 2544.

F4GC (FE)

TOP SECRET

TURRICAN

(Rainbow Arts / C64)

Niente trucchi per avere vite infinite, giroscopi infiniti o numero di scarpe del programmatore. Sono tutte cose che sapete già da tempo. E allora perché vi scrivo? Per dirvi che il gioco è grandissimo (come se già non lo sapeste anche questo)? No, solo per comunicarvi la locazione di un posticino piuttosto appetitoso con ben sette (dico sette!) vite bonus. Vi interessa? Bene: cercate di arrivare al livello 1-2 (no problem per nessuno, direi) e fate fuori il mostro a forma di mano per poi affrontare la ripida salita. Ora posizionatevi in cima alla seconda costruzione: quella con una piccola punta nera e sventagliate a 360 gradi col ben noto "cannone a raggio di lampi" (viva le traduzioni!) e apparirà un bel blocco bonus: non distruggetelo! Anzi, saltateci sopra e sventagliate ancora per trovare un'altra piattaforma. Andate avanti così finché arrivate a una piattaforma piena di vite e cuccatevele. A questo punto potete scegliere se proseguire a destra tagliando un discreto pezzo di strada oppure tornare sui vostri passi e arrivare all'uscita del livello (o, se volete, del semilivello) nel solito modo.

Giuliano Brunetti - Catania

MA ATENZIONE! JH CHIAMA PIANETA TERRA

Il vostro baldo (per l'occasione) caporedattore arriva dove non possono i baldi BBros. Questo mese il volume delle lettere indirizzate al Top Secret era piuttosto scarso, ma il tutto era dovuto ad uno strano fenomeno di ammassamento postale. Saltando la spiegazione scientifica del fenomeno (che è rimasta alquanto oscura anche al sottoscritto), un discreto quantitativo di missive recanti subdoli trucchi era misteriosamente finita in un remoto anfratto redazionale. Come mai? Boh, ma lo spettacolo continua ...

720 DEGREES

Ricordate questa vetusta conversione da coin-op? Vi lamentavate della eccessiva difficoltà o del ristretto numero di vite a disposizione? Eccovi un paio di poke che vi daranno occasione di rispolverare la vostra cassetta o il vostro disco.

POKE 2398,173
POKE11793,96
E per ripartire: SYS 2128

Alessio Sangalli e **Giampiero Ferrario.**

CHIPS CHALLANGE I CODICI

Penso che il titolone dica tutto, perciò:

1-bdhp
2-jxmj
3-ECBQ
4-YMCJ
5-TQKB
6-WNLP
7-FXQO
8-NHAC
9-KCRE
10-VUWS
11-CNPE
12-WVHI
13-OCKS
14-BTDY
15-COZQ
16-SKKK
17-AJNC
18-HMJL
19-MRHR
20-KCFP
21-UGRW
22-WZIN
23-HUVE
24-UNIZ
25-PQGV
26-YVYJ
27-IGGZ
28-UJDD
29-QGOL
30-BQZP
31-RYMS
32-PEFS
33-BQSN
34-NQFI
35-VDTM
36-NXIS
37-VQNK
38-BIFA
39-ICXY
40-YWFH
41-CKWD
42-LMFU
43-UJDP
44-TXHL
45-OVPL
46-HDQJ
47LXPP
48-JYSF
49- PPXI
50-QBDH
51-IGGJ
52-PPHT
53-CGNX
54-ZMGC
55-SJES
56-FCJE
57-UBXU
58-YBLT
59-BLDM
60-ZYVI
61-ROMW
62-TIGW
63-GOHX
64-IJPQ
65-UPUN
66-ZIKZ
67-GGJA
68-RTDI
69-NLLY
70-GCCG
71-LAJM
72-EKFT
73-QCCR
74-MKNH
75-MJDV
76-NMRH
77-FHIC
78-GRMO
79-JINV
80-EVUG
81-SCWF
82-LLIO
83-OVPJ
84-UVEO
85-LEBX
86-FLHH
87-YJYS
88-WZYV
89-VCZO
90-OLLM
91-JPQG
92-DTMI
93-REKF
94-EWCS
95-BIFQ
96-WVHY
97-IOCS
98-TKWD
99-XUVU
100-QJXR
101-RPIR
102-VDDU
103-PTAC
104-KWNL
105-YNEG
106-NXYB
107-ECRE
108-LIOC
109-KZQR
110-XBAO
111-KRQJ
112-NJLA
113-PTAS
114-JWNL
115-EGRW
116-HXMF
117-FPZT
118-OSCW
119-PHTY
120-FLXP
121-BPYS
122-SJUM
123-YKZE
124-TASX
125-MYRT
126-QRLD
127-JMWZ
128-FTLA
129-HEAN
130-XHIZ
131-FIRD
132-ZYFA
133-TIGG
134-XPPH
135-LVXO(forse LYXO)
136-LUZL
137-HPPX
138-LUJT
139-VLHH
140-SJUK
141-MCJE
142-UCRY
143-OKOR
144-GTXQ

Grazie tante a **Daniele de Pari** da Cusano Milanino (MI).

TOP SECRET

SPIKE IN TRANSILVANIA

Quanti di voi hanno comprato questo bel budget? Bene, e vi siete divertiti giocandolo? Sempre meglio. Quanti di voi lo hanno completato? Ahi, male, molto male. Ma ci sono io apposta per aiutarvi. Beccatevi la soluzione completa del folle vichingo liberatore:
Appena iniziato il gioco, prendetre il guanto e la chiave nella stanza in cui vi trovate, aprite la porta (non vi dico espressamente con cosa per non rovinarvi tutto il gusto del gioco, ma ricordatevi che avrete sempre ciò che occorre per fare tutto ciò che dirò) e uscite. Entrate nella prima casa a sinistra e raccattate il sacco d'oro che giace a terra, uscite e dirigetevi al castello. Qui la guardia che sorveglia l'entrata non avrà molta intenzione di lasciarvi passare fino a quando non gli darete il sacco d'oro raccolto in precedenza. Entrate nel castello e non perdete tempo nella prima stanza, limitatevi ad attraversarla facendo attenzione ai fantasmi. Nella seconda stanza portatevi vicino alla leva in alto che si abbasserà automaticamente. Salite per la scala della torre e, una volta giunti, suonate la campana che vi si trova. Dall'interno della campana cadrà un pipistrello completamente frastornato dal fracasso, raccoglietelo e mettetelo nel pentolone del mago che troverete più in basso. Prendete tutte le chiavi e salite per le scale (qui non sono sicuro di quel che intenda il solutore, ma mi limito a riportare tutto ciò che ha scritto - ndJH). Andate nella stanza piena di fantasmi e piantate a terra la croce che avete trovato in precedenza. Raccogliete il libro e portatelo insieme alla pozione e al pipistrello nel pentolone del mago. Nella cucina del castello c'è un pentolone. Prendetelo, uscite e datelo al primo contadino che incontrate che, grato, vi regalerà un paio di stivali. Anche se sembra un regalo insulso (perché mai un contadino dovrebbe andarsene in giro con un paio di stivali per poi regalarli al primo che passa?), si mostrerà decisamente utile quando dovrete superare il pantano che vi separa da una delle numerose prigioni. Ricordate tutta la roba che avete messo nel pentolone del mago? Bene, avevo dimenticato di dirvi cosa ne avreste ricavato. Rimedio al malfatto facendovi notare come il vostro personaggio sia diventato più elegante. Scherzi a parte, la cravatta ricavata dall'intruglio dovete portarla nella taverna in fondo a sinistra (guarda caso proprio dove si trova la toilette - ndJH), dove lo scambierete con del vino. Date il vino al tipo con lo spadone che vi separa dall'ultima cella e... Ok, "the game is completed".
Grazie a **Gabriele Bulian** per la collaborazione.

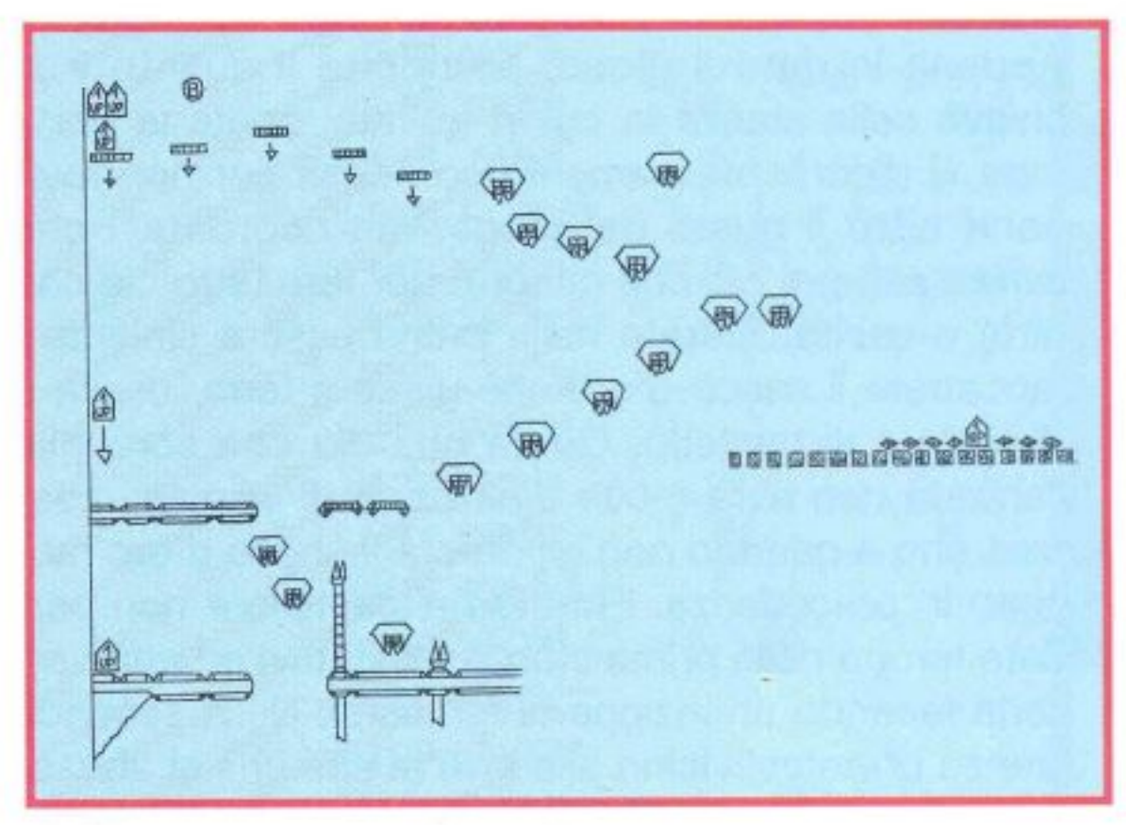
DOUBLE DRAGON II

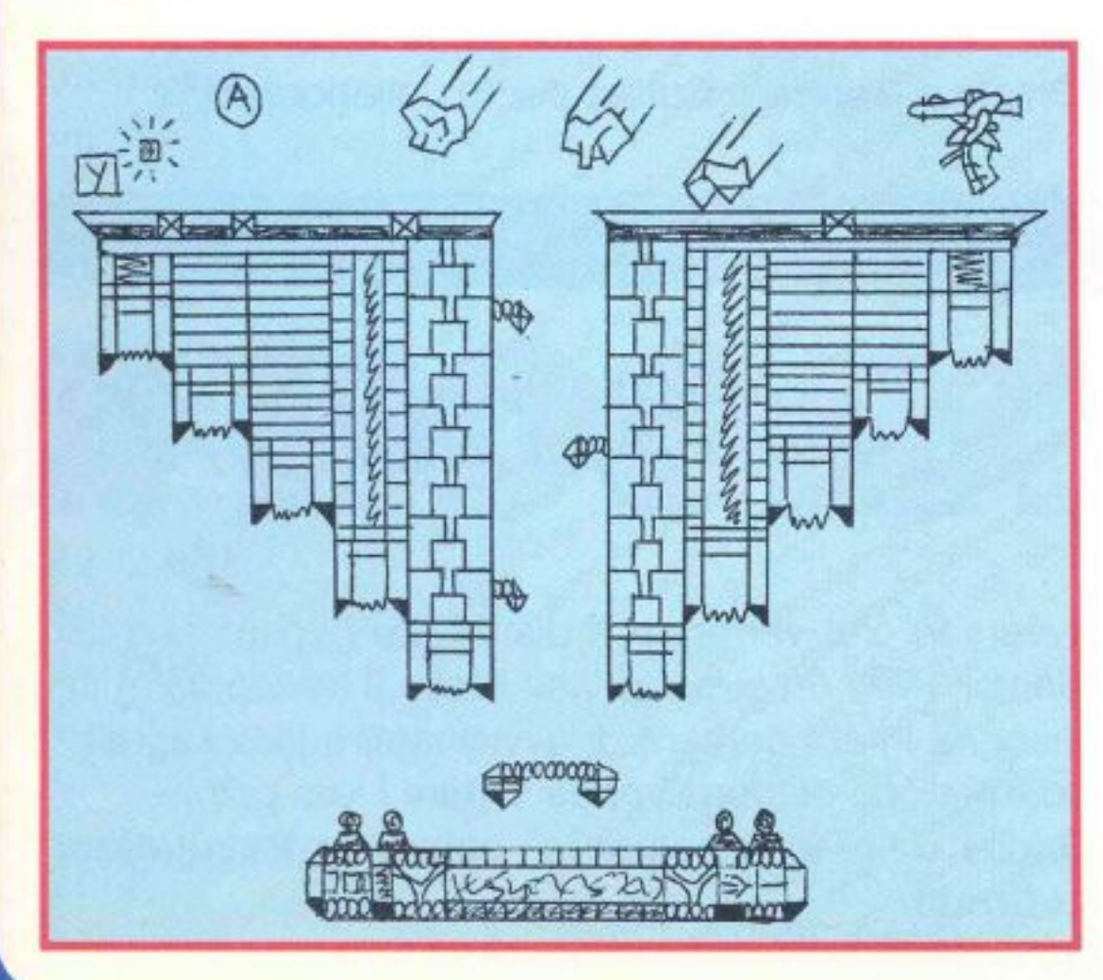
Se volete uccidere gli avversari senza sprecare troppa fatica, vi consiglierei di leggere il seguito: portatevi nella parte alta dello schermo, possibilmente davanti ad un ostacolo. Inserite l'autofire e mettete il joy verso l'alto lasciandolo così. Distribuirete calci volanti nelle gengive a tutti gli avversari che verranno a disturbare i vostri esercizi ginnici. Per i mostroni di fine livello il trucco cambia. Bisogna infatti cercare di avvicinarsi a loro seguendo traettorie diagonali onde evitare i loro colpi.
Grazie o "maglio colpente" chiamato **Pasqualino Loffredo**.

TURRICAN

MASSACRATO DALLA FOLLA

Il numero di lettere recanti trucchi per questo fantasmagorico gioco della Rainbow Art è veramente impressionante. Dopo i due box già visti, ecco ulteriori consigli per sfruttare al massimo la vastissima mappa del gioco:
Level 1-1: La prima vita bonus l'avrete già trovata tutti, ma val la pena ricordare che si raggiunge raggiungendo (all'inizio della partita) il margine sinistro della mappa, scalando tutte le rocce che incontrerete, e spiccando un bel salto. Poi è la volta di altre quattro vite bonus. Date un'occhiata alla mappa qui in basso. Avete riconosciuto il posto? Bene, raggiungete il posto contrassegnato con una Y e spiccate un salto verso sinistra mantenendo il joy in posizione alto-sinistra per tutto il tempo del volo. Atterrerete su una piattaforma, cominciate a salire e troverete ben quattro vite da aggiungere alla collezione.
Level 1-2: Oltre alle sette vite segnalate dal caro Giuliano nell'altro box, se ne trovano altre sette, un po' sparpagliate ma sempre utili:
nella grotta che si trova un po' dopo la piattaforma delle sette vite, trasformate vi in giroscopio per risparmiar tempo e investite il talloncino "1 UP" che incontrerete. Uscite e





procedete verso destra, dove uno degli UFO che incontrerete (quelli che di solito vi lasciano i pod di potenziamento) vi regalerà un altra vita. Demolite il robot rosso, procedete e buttatevi pure nella "fossa dei leoni" (che in realtà e poco più di un buco nel terreno) e guadagnerete un ulteriore Turrican, che andrà ad incrementare l'ormai guarnitissimo contatore di vite. Ma non è ancora finita. Sempre procedendo verso destra, dovreste incontrare un altro buco nel terreno, cadeteci pure, sparate al mattoncino che vi sostiene e cadete verso sinistra. Atterrati sulla grande piattaforma (verde come i verdi pascoli celesti -nd Toro Seduto) spiccate due grandi salti a sinistra per atterrare in una grande grotta vuota.Scendete verso destra(?!? Ma non si stava andando a sinistra? - nd JH) per trovare la grotta contenente altre quattro vitacce.
Level 1-3: Sui gradini davanti alla parete dei cannoni, non procedete subito verso sinistra per affrontare il mostrone alieno, piuttosto vi consiglierei di continuare a salire fino al raggiungimento di una piattaforma più grande che sostiene l'insostenibile leggerezza di una vita bonus. Adesso buttate un occhio sulla seconda mappa in dotazione questo mese e arrangiatevi un po' da soli... Siete ancora vivi? Forza, bastardi, mettete più forza nelle gambe perché il livello è ancora lungo da completare. Procedete seguendo il normale iter del livello e quando arriverete ad una costruzione diroccata,

"saltategli addosso" per riceverne un vita. Proseguite come se nulla fosse accaduto e, con noncuranza, evitate di scendere e completare il livello, ma andate a destra, incontrate il pavimento pieno zeppo di punte, trasformatevi in giroscopio, raccogliete le tre vite che si trovano lungo il percorso, tornate indoetro e (solo adesso) completate il livello.
Level 2-1: Dopo il primo tunnel, andate in fondo a sinisra, salite in alto guardandovi bene dal distruggere gli UFO (ricordate cosa sono, vero?) e iniziate a salire. Alla fine della vostra scalata troverete due belle vite a titolo di ricompensa. Fatto ciò, lasciatevi cadere nel secondo tunnel, superate le prime sbarre a destra e nell'acqua troverete un mega cubo. Ucciso il pesce andate a sinistra e scalate le piattaforme che vi si parano davanti. In cima troverete una grotta piena zeppa di stelle e con un bel cubo bonus all'interno. Lanciatevi nel terzo tunnel sparando come ossessi, ma non scendete subito verso la conclusione del livello. Procedete il più a destra possibile, dove troverete quattro blocchi con cui potrete costruirvi una scala verso la stanza dalle quattro vite.
Level 2-2: Arrivati alle prime griglie, un UFO vi regalerà una vita. Subito dopo, scendendo in basso, saltate sul primo mattone che incontrate e da li su quello a destra. Sparate un colpo di laser e comparirà un blocco bonus, saltategli sopra e noterete in alto un oggetto strano. Saltateci sopra e verrete catapultati in alto. Una volta atterrati, salite ancora un po' e sulla sinistra troverete ben tre vite bonus che si aggiungono ad altre tre che troverete spostando immediatamente sulla destra. Consiglio per il Mostrone di fine livello: appena arrivate a stretto contatto con il suo brutto muso, sparategli addosso tutto quel che potete, indi trasformatevi in giroscopio, passategli alle spalle e finitelo con il laser. Tecnica un po' vigliacca ma efficacissima.
Level 3-1: Uccidendo alcuni cannoni scorrevoli, cadranno delle vite.
Level 3-2: Molti cubi in giro. Sventagliate, gente, sventagliate.
Level 3-3: Vedi punto 3-1.
Level 4-1: Prima di cadere nel tunnel che vi porterà dal mostro, cadete in una fessura alla sua destra. Vita gratis assicurata.
Level 4-2: Nulla da suggerire.
Level 4-3: Solo molte stelline.
Level 5-1: Appena partiti, andate tutto a destra e ad un certo punto ai vostri piedi troverete un tunnel molto stretto. Trattenete il respiro, trasformatevi in giroscopio e infilatevici. Dalla claustrofobica esperienza ricaverete un laser e ben quattro vite.
Level 5-2: Appena partiti andate nel tunnel alla vostra sinistra e troverete altre tre vite.
Per questo mese è tutto su Turrican! Il mese prossimo vi aspetta la guida completa al secondo Turrican e la mappa del livello 4-1 (se riusciremo a stamparla dato che la splendida mappa è stata disegnata su un foglio a quadretti).

Un grazie colossale a **Edoardo Cordani** "Il Condor di Milano".

UN BOX PER LEANDRO

Leandro Goffredo ci manda il seguente trucchetto per Ruff'n'Reddy della Hi-Tech: "basta digitare nello schermo dei titoli EVIL NEVER DIES e i vostri beniamini avranno vita facile".
Ma non contento di ciò ci manda anche alcune poke che bisogna inserire con l'ausilio di una cartuccia Freezer (no, il frigorifero della mamma non basta):

PACMANIA:	poke 28520,165
BARBARIAN II:	poke35441,165
	poke37742,165
CYBERNOID:	poke28870,165
OUT RUN:	poke34700,173
OPERATION WOLF:	poke 34952,165
LINE OF FIRE:	poke 9179,189
TURBO CHARGE:	poke 28690,173

Ciao Leandro, riscrivici.

FIGHTER BOMBER

Non tutti i cieli sono aperti a voi miseri principianti, ma cosa accade se inserite al posto del vostro nome quello di KILVE (con uno spazio davanti)? Sarete considerati dei veri assi e tutte le missioni non aspetteranno altro che di essere giocate da voi.
Sempre grazie al succitato duo, **Alessio Sangalli** e **Giampiero Ferrario.**

TURRICAN 2

(Rainbow Arts / C64)

Anche il 2? Ma non avete già letto da qualche parte in questo stesso numero il sistema per trovare un mucchio di vite? Infatti, e a quanto pare la ben nota casa tedesca ha deciso di mettere un mucchio di vite bonus anche nel corrispondente livello di questo Turrican 2: l'1-2, appunto. Orbene: fate come sapete (ovvero superate il primo semilivello) e procedete fino all'ultima cascata prima del mostro di fine stage (quel "coso" che bisogna beccare all'occhio). Posizionatevi sull'ultima piattaforma sulla parte sinistra della cascata suddetta e trasformatevi in giroscopio: vi metterete a rimbalzare come pazzi per le pareti ma poi entrerete di soppiatto in un cunicolo sulla destra (cioè: se avete azzeccato il punto di trasformazione) e vi troverete in una camera piena zeppa di diamanti che aspettano solo di essere raccolti. In fondo poi ci sarà un bel blocco di armi bonus (ovviamente, sparate per trovarlo). Ora non vi resta che tornare indietro (cioè a sinistra) in linea orizzontale, attraversare la cascata portandosi sulla sinistra, seguire ancora il cunicolo in cui siete appena capitati, saltare anche la seconda cascata con lo stesso procedimento, portarsi al limite della rupe, cercare il primo blocco di armi bonus (magari avendo cura di superare prima la rupe se necessario), buttarsi nel buco più a sinistra, raccogliere le 5 vite, risalire, approfittare del secondo blocco bonus vicino a voi per salire su e quindi raccoggliere le altre tre vite poco sopra. Poi ritornate tranquillamente sui vostri passi e risalite sulla piattaforma della prima cascata.
Giuliano Brunetti - Catania

MEGAPHOENIX

(C64)

Altro trucco per questo giocuccio fallimentare e insulso, ma pur sempre utilizzabile come vittima per gli imbrogli più sporchi. Resettate durante il gioco e scrivete una bella POKE 7289, 173 seguita da SYS 33000, e divertitevi con le vite illimitate!
F4CG (FE)

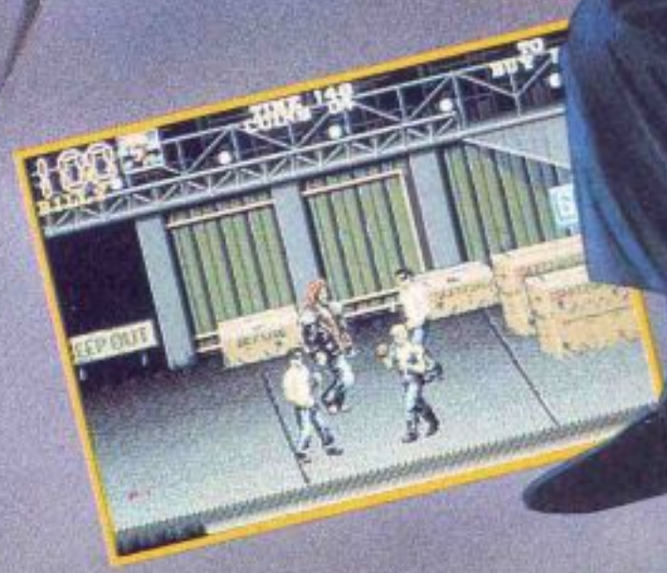
STORM

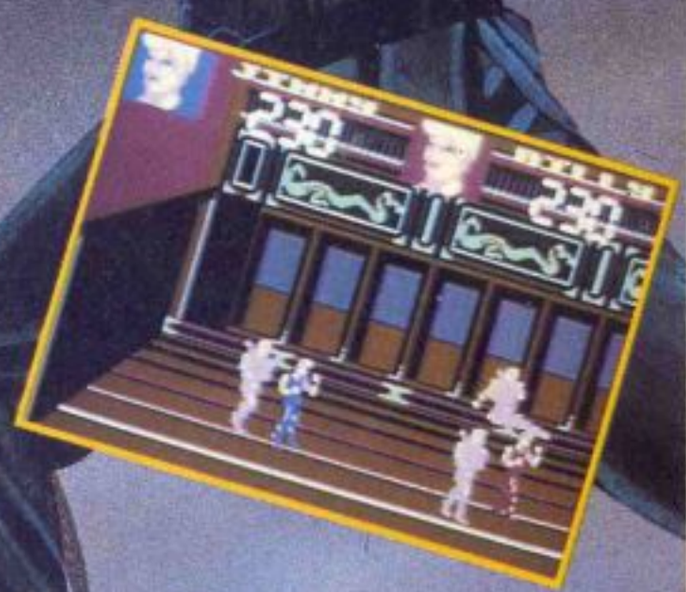
SALES CURVE

DOUBLE DRAGON III

THE ROSETTA STONE

TRADEWEST





© 1990 Technos Japan Corp. "Double Dragon III The Rosetta Stone"™ is a trademark of Technos Japan Corporation. Licensed from Tradewest Inc. A joint Sales Curve/Tradewest Publication © 1991. Programmed by The Sales Curve Ltd.

LEADER

·DISTRIBUZIONE·

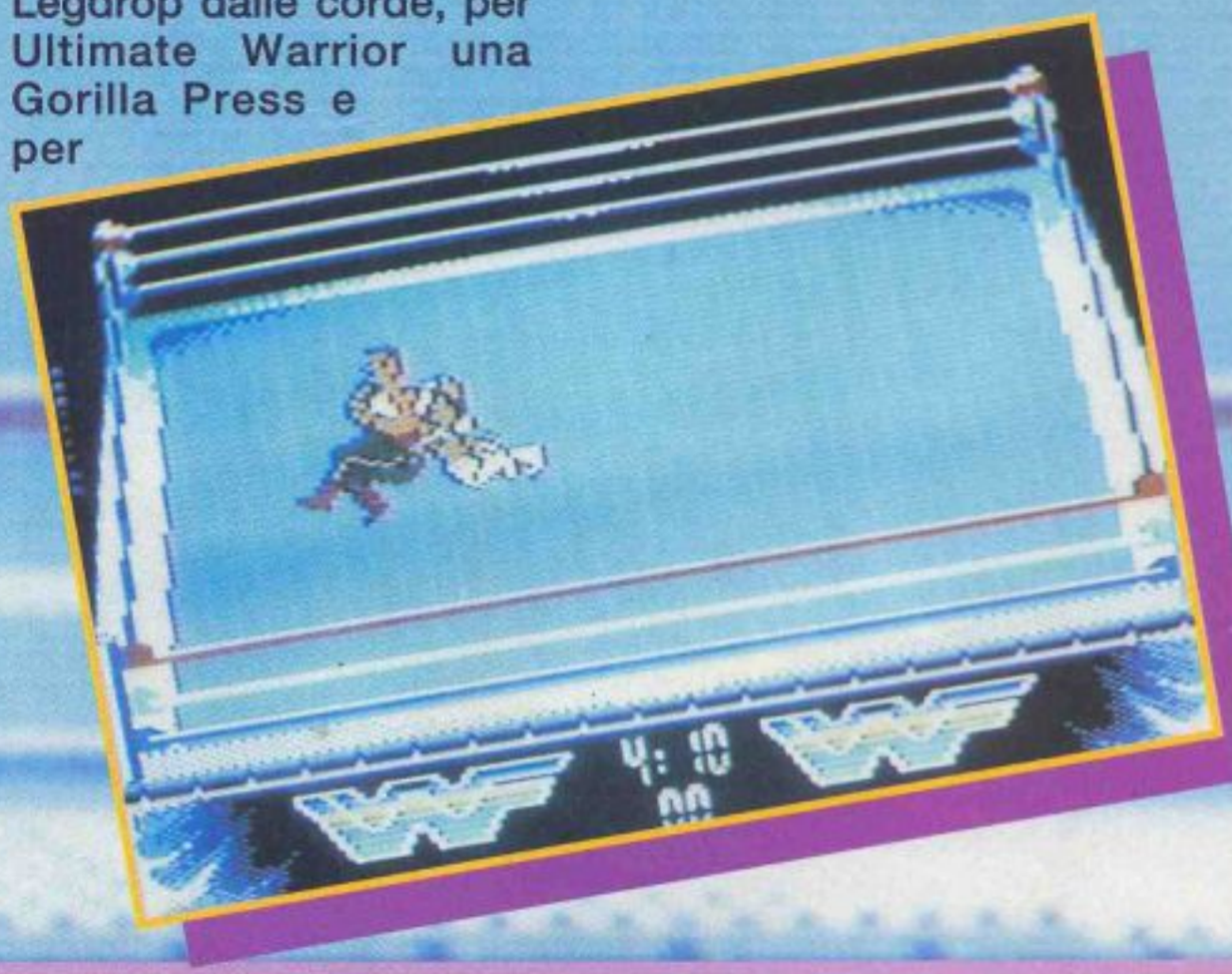
OCEAN per C64, cassetta/disco Lit.19.900/25.900

Cosa potreste fare se foste dei bistecconi con manie di grandezza?

Beh, oltre a spogliarvi in Night Club per sole donne, apparire nudi sulla copertina di Playgirl, fare pubblicità per una palestra di body building, fare film patriottici in cui combattete contro terroristi, vietcong, alieni, budini, sceriffi, redattori, o finire nudi e gelati sui banconi del più vicino ipermercato in attesa che qualche casalinga vi comperi per darvi in pasto alla famiglia stanca? Potreste sempre decidere di provare a fare gli attori, gli acrobati, i buffoni e di litigare come bambini e tutto quanto assieme! Dopotutto sembra che non teniate molto alla vostra immagine di persone serie e che quindi abbiate scelto l'ultima opzione e siate diventati dei wrestler professionisti nella World Wrestling Federation. Oggi siete tutti quanti riuniti a Salcavolo City per un evento spettacolare (e come potrebbe non esserlo con voi come protagonisti) che attira ogni anno migliaia e migliaia di persone: Wrestlemania! Voi potete impersonare uno dei tre più conosciuti e amati lottatori della WWF: Hulk Hogan, Ultimate Warrior e British Bulldog, ognuno con la propria mossa preferita (per Hulkster un Legdrop dalle corde, per Ultimate Warrior una Gorilla Press e per British Bulldog un Power Slam in corsa) oltre ai canonici schiaffi e calci di rito. Il vostro scopo è quello di combattere contro una serie di lottatori, vedi i vari Mr. Perfect, The Warlord, Million Dollar Man, The Mountie, e Sergeant Slaughter per giungere alla fine di Wrestlemania come unico e indiscusso campione del mondo. Prima di ogni incontro avrete la possibilità, come del resto l'avrà il vostro avversario, di dire cosa pensate; e qui penso vi risulterà lampante la ragione per cui ho iniziato chiamando i vari personaggi bistecconi e bambini troppo cresciuti; frasi come: "Sarai grosso, forte, bello, ma di certo non sei perfetto!", oppure :"Cosa farai quando le braccia più larghe del mondo ti abbracceranno e Hulkamania ti travolgerà?". Ma ora passiamo al gioco!

Uhmmm, non ho mai amato gli sport violenti, forse perché non sono mai stato un gran picchiatore. Tuttavia le simulazioni su computer mi hanno sempre attratto. Championship Wrestling rimane quello che si definisce IL termine di paragone su C64 per questo genere di giochi, esattamente come Microsoccer lo era per il calcio. Facendo un confronto, dunque, cosa se ne ricava? Bhè, ad essere sinceri non mi ha acchiappato molto, forse perché CW era una vera novità, tuttavia questa simulazione è parecchio giocabile e divertente, anche se qualcuno l'ha trovato un po' troppo facile da terminare. Lo consiglio agli amanti del pestaggio, ma anche gli altri possono farci un pensierino.

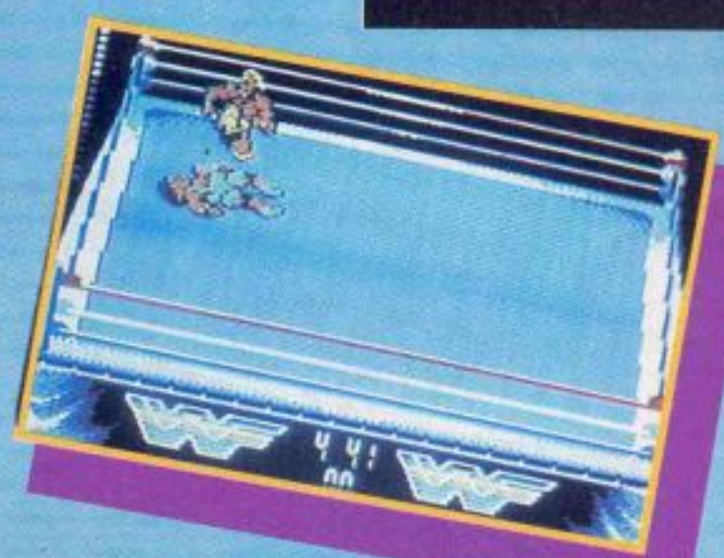
Qui a Ciattanuga Tennessiiiii quando il sole ti spacca in quattro sapete cosa si beve? Ma come no?? E' da anni che ve lo continuo a ripetere! Hmmm magico Leptonn! Il wrestling e' senza dubbio uno sport (oddio, proprio uno sport non lo e') molto divertente (mi diverto da matti a vedere tutti quei ciccioni che fanno finta di menarsi!). Questa ennesima simulazione di wrestling risulta abbastanza giocabile, peccato che ci siano cosi' poco mosse. Per quanto riguarda il sonoro e' molto spassoso, anche se alla lunga può' risultare un po' noiosetto. Un gioco consigliato a tutti gli amanti del Wrestling che ancora non posseggono Championship Wrestling, perché altrimenti è meglio comprarsi quello(sì, ma dove lo trovi a quattro anni dalla sua uscita? ndJH).

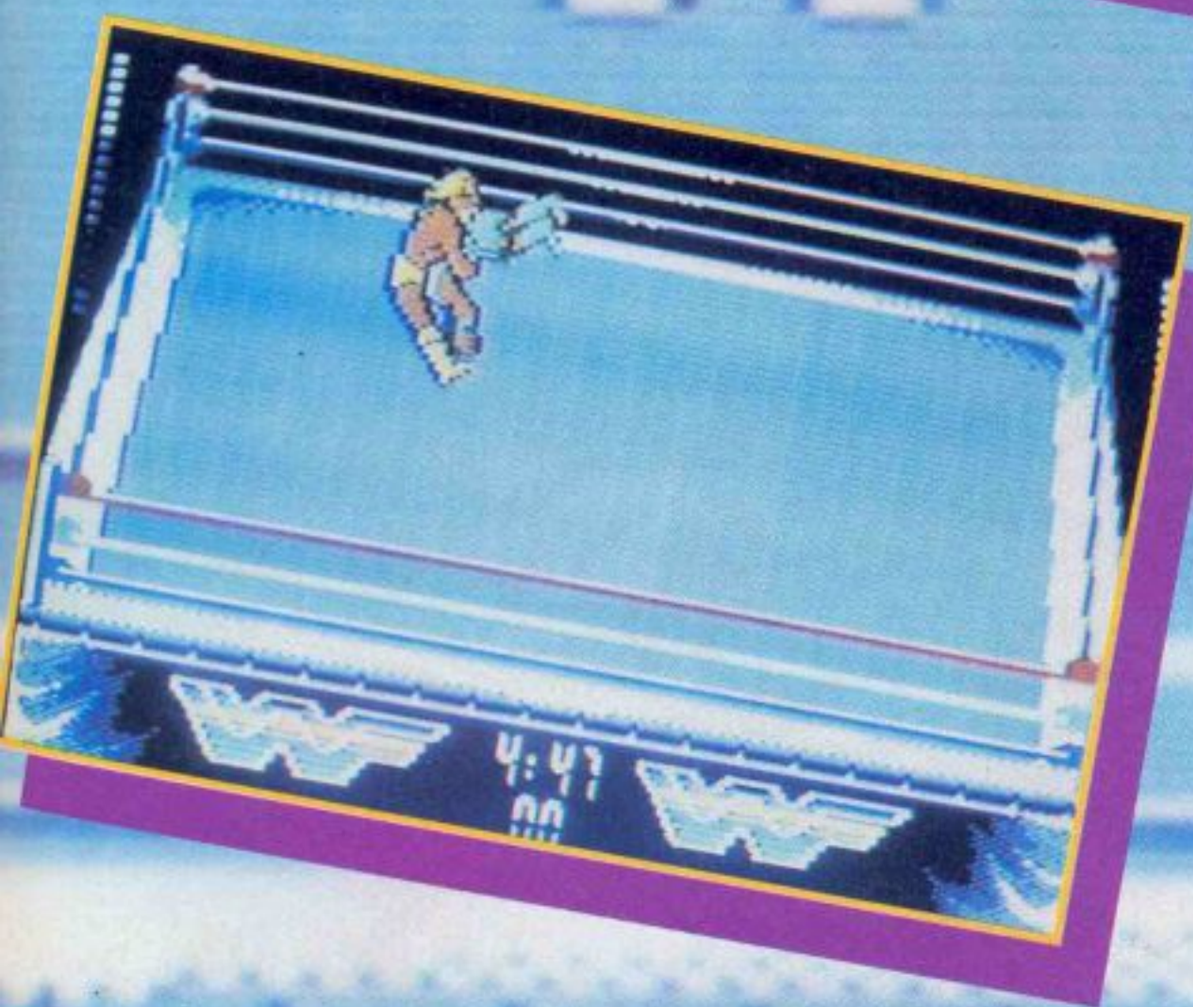


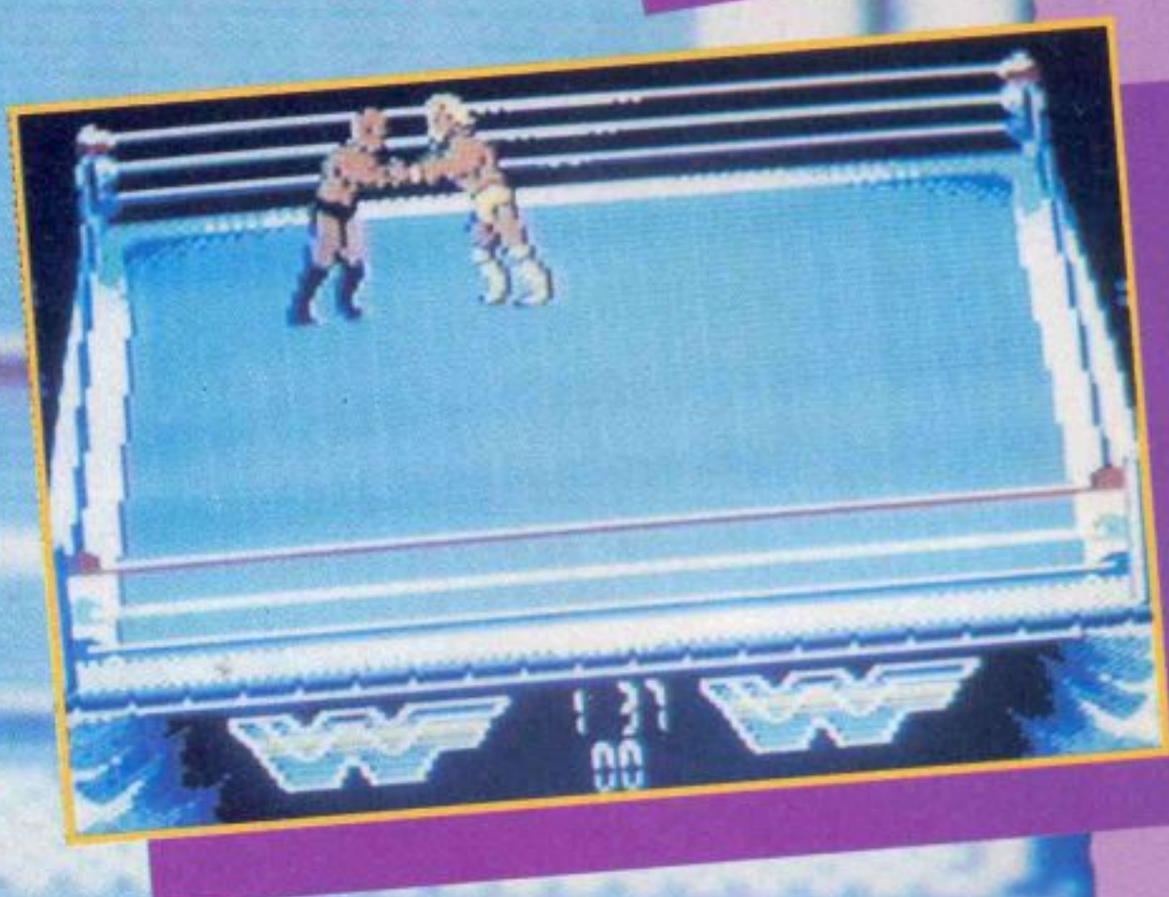
WWF W

64

PRESENTAZIONE 84%
Il manuale è molto completo ed in tutte le lingue che potrebbero servirvi.
GRAFICA 84%
Grande la fluidità di movimento degli sprite. Abbastanza grandi i lottatori e discreta l'animazione.
SONORO 80%
Non male la musichetta dello schermo dei titoli. Gli effetti sonori sono piuttosto standard .
APPETIBILITA' 90%
A chi non piace il grande circo del wrestilng?
LONGEVITA' 70%
E' decisamente troppo facile da compl*tare. Le prime partite si potranno incontrare alcune difficoltà (alias vi schieneranno subito) ma quando avrete pieno controllo del lottatore, nulla potrà fermarvi.
GLOBALE 79%
E' troppo facile, troppo facile, troppo facile. Per il resto ci si può divertire molto.



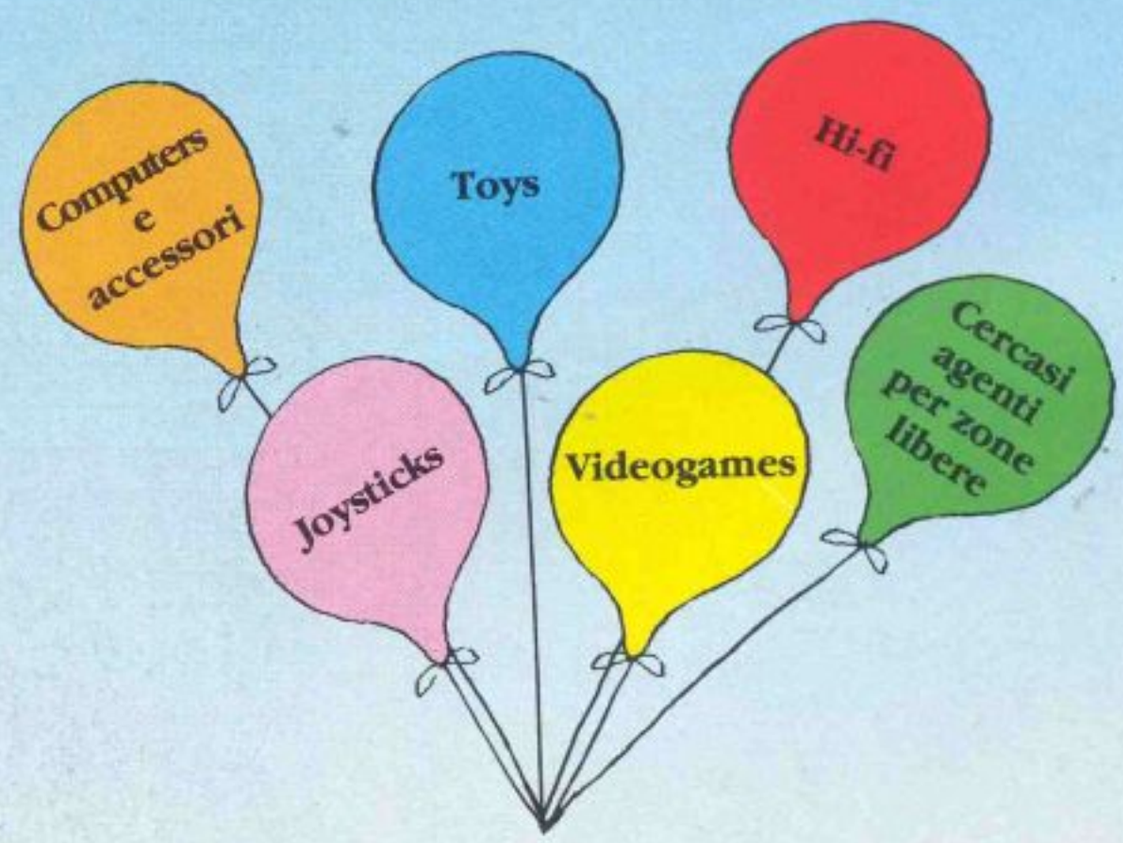




RESTLEMANIA

...da un vero leader i joysticks "over the top" !!!

disponibili per tutti gli standard



Importati e distribuiti da:

Elettronica Marpes s.r.l.

Via Montedoro, 77
80059 Torre del Greco (NA)
Telefono 081/8821044 pbx
Telefax 081/8829113

Progetto Grafico: Paola Imnordino

EHI, BOY...

A ROMA C'É JOY!

JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

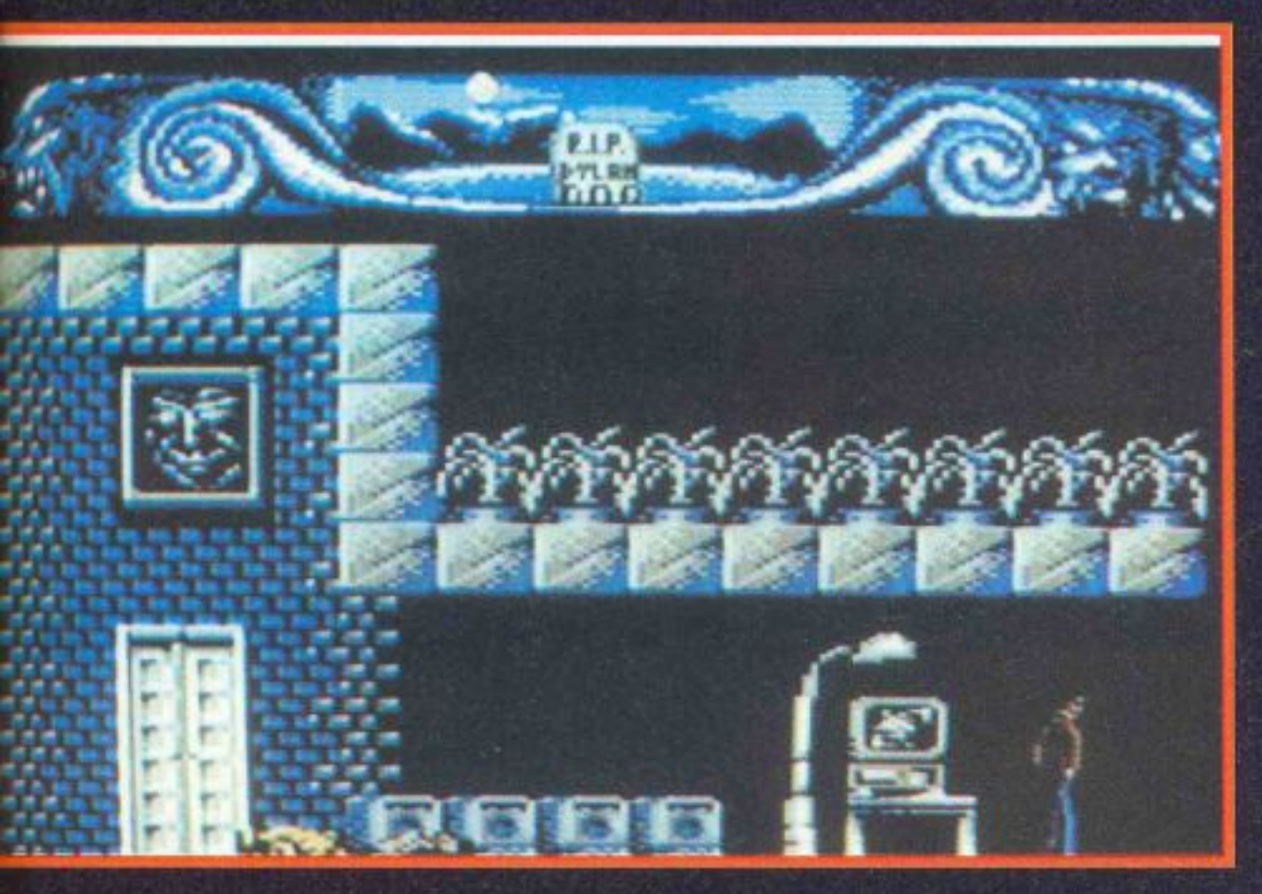
Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

V.le delle Provincie, 19 - Via Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostiense, 188 - Via R. Zampieri, 50

Simulmondo per Commodore 64, disco Lit. NP

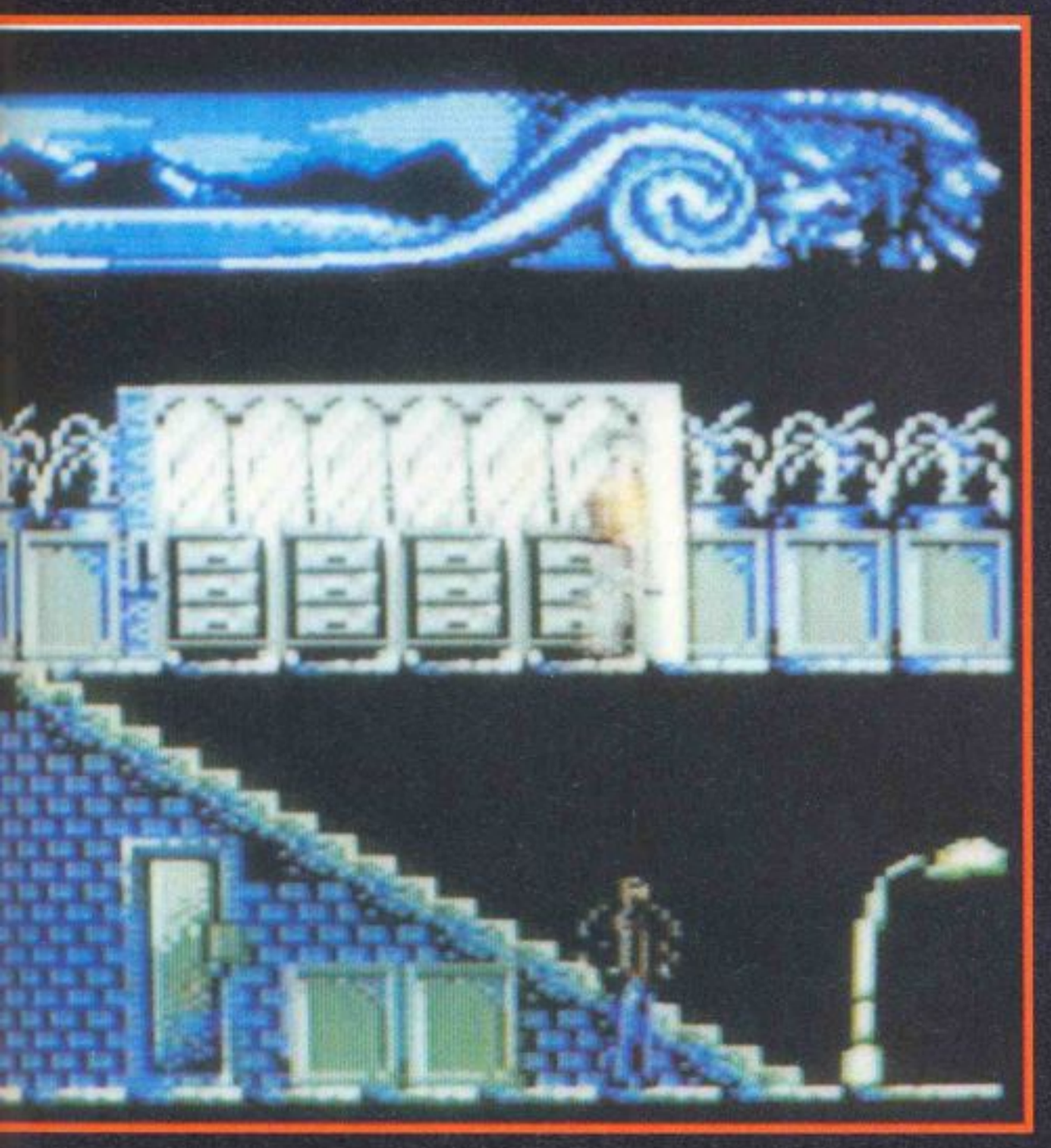
DYLAN DOG
Il ritorno degli Uccisori

Tutto ebbe inizio nell'ottobre 1986, quando un tizio di nome Tizia(no) Sclavi chiamò a sé un gruppo di disegnatori per fare un tentativo(?!) di editoria. Gli era balzata in mente un'idea un tantino stramba, ma che avrebbe potuto funzionare: un nuovo fumetto ispirato al genere horror. L'idea fu approvata sia dallo staff che ci avrebbe dovuto lavorare sia dalla Sergio Bonelli Editore che ne detiene tutt'ora i diritti (e che a dire il vero se li tiene ben stretti, visto il successo... NdSH). Al momento dell'uscita.. un vero disastro! Pochissime copie vendute, ma la svolta era in agguato e nel giro di due settimane... un vero successo! Quasi tutte le copie vendute. Oggi a distanza di oltre cinque anni, Dylan Dog è famoso in tutta Italia, isole comprese. Ha letteralmente spopolato, tanto che siamo al numero sessantatré con in produzione ben due ristampe: la prima è al numero ventotto e la seconda al sette. Ha una tiratura da far spavento: oltre DUECENTOVENTIMILA copie al mese (sta per raggiungere i livelli di Tex!!! NdSH). E' incredibile! Si sono tenuti due Dylan Dog Horror Fest, dove sono intervenuti come ospiti personaggi famosi quali: Dario Argento, Lamberto Bava, Robert England, tutto lo staff dei disegnatori, e molti altri; e noi tutti non vediamo l'ora che si tenga il terzo. Sono stati pubblicati diari, agende, poster, sono state fatte le magliette con gli stampi, oggetti, souvenir, ho persino visto gli accendini.... ed ora finalmente ne hanno fatto anche il gioco (manca solo il cartone animato e siamo al completo! NdSH). Ora è meglio che non vi stia a raccontare vita, morte, miracoli, cose vere e cose false sulla storia che sta dietro Dylan Dog, anche perché non mi basterebbero le intere ottantaquattro pagine della rivista e quindi è meglio tagliare corto... Quest'avventura è ispirata al numero cinque del fumetto è cioè "Gli Uccisori"; tutto ha inizio una mattina, o forse è meglio dire un pomeriggio visto che come al solito Dylan è abituato ad alzarsi intorno all'ora di pranzo, quando nel controllare la posta del giorno, oltre alle solite fatture da



PRESENTAZIONE 90%
Gli screen di presentazione non sono eccezionali, ma le sei tavole,per un totale di dodici pagine, in bianco e nero allegate nella confezione sono il massimo.
GRAFICA 80%
Fondali molto belli, animazioni fluide e veloci, ma gli sprite... W Legoland.
SONORO 88%
Bello e d'atmosfera.
APPETIBILITA' 97%
Dylan Dog! Basta il nome!!
LONGEVITA' 85%
Sicuramente non è Impossible Mission...
GLOBALE 89%
Bhe! Che volete che vi dica? E' Dylan Dog!! E la casa che l'ha programmato si chiama Simulmondo. Due nomi diventati famosi per le proprie qualità

solite fatture da pagare, egli trovò uno strano biglietto d'invito per una festa che si sarebbe dovuta tenere alla villa del Dottor Evil, un famoso psicologo di Londra espertissimo nel risolvere i casi di incubi rincorrenti. Il suo settimo senso (ehm! credo di aver sbagliato fumetto, NdSH)... dicevo? ah sì! Il suo quinto senso e mezzo gli suggeriva di andarci visto che poteva essere l'occasione buona per levarsi di torno questo maledetto turbasonno che lo perseguitava ormai da alcune settimane e che lo vedeva contrapposto ad un possibile ritorno degli Uccisori. Arrivato alla festa, ad attenderlo sulla porta c'era il misterioso Dottor Evil in persona che lo invitò ad aggregarsi al resto degli invitati. La villa era veramente enorme e ricordava per molti aspetti un cupo castello dell'antica Scozia, non solo per le dimensioni, ma anche per l'arredamento, costituito da mobili antichissimi, quadri mostruosi e un incredibile numero di armi come soprammobili. Al momento del brindisi, Dylan scoprì cos'era quello che il suo quinto senso e mezzo gli aveva voluto dire fin dall'attimo in cui aveva ricevuto l'invito. Gli Uccisori erano tomati!!! Lo champagne con cui era stato effettuato il brindisi era avvelenato e tutti gli ospiti meno uno, Dylan Dog, che è astemio,si tramutarono in cadaveri ambulanti alias zombie alias Uccisori (restando così ubriaconi(!!!) per il resto della loro vita.. cioè no! ehm!



Dylan Dog - il ritorno degli Uccisori - è un arcade-adventure non molto complesso, ma è veramente giocabile. La colonna sonora è molto bella e d'atmosfera. La grafica ha, come tutti, dei pregi e dei difetti: sono belli e vari i fondali, è animata molto bene ed è decisamente veloce, ma gli sprite sembrano provenire direttamente da Legolandia. Gli enigmi non sono molto complessi, tuttavia è abbastanza vario e ci si gioca molto volentieri. Secondo me è decisamente un buon prodotto e poi... è Dylan Dog come fa a non piacere?!? Valido per i fanatici degli arcade e per i fans del fumetto (praticamente tutti). Un'ultima cosa, spero che questo arcade sia il primo di una lunga... lunghissima... infinita... (forse sto esagerando) serie! Simulmondo sei sulla buona strada. Curiosità: qual'è il vostro disegnatore preferito nello staff di DD? Il mio è Corrado Roi. Fatemi sapere via posta!

morte NdSHsyster)(Brava o balda sorella di Shin, ma sei sicura di ciò che hai scritto?-ndJH). A questo punto si può assistere in diretta via satellite ad una corsa agli armamenti da parte dei vivi-morenti(?) che raccattano tutto quello che trovano in giro: spade, candelabri, pugnali,bastoni, ecc. Per accoppare il nostro beneamato latin-lover. Naturalmente tra i vari oggetti contundenti ci sono anche numerose bottiglie di alcolici vari (sempre detto io che l'alcool FA MALE! NdSH). Le uniche due persone ad essere rimaste sobrie erano, appunto, Dylan e il malefico dottor Evil che al momento stava rotolandosi a terra per le risate dato che era riuscito a mettere in trappola il suo ospite. Per di più Dylan si ritrovava ad essere disarmato e malediceva il fatto di non essersi portato dietro Groucho. Incredibilmente però quest'ultimo apparve e gli lanciò la pistola che prese un effetto già collaudato nell'episodio speciale degli "Inquilini Arcani" e che colpì Dylan in testa facendolo risvegliare, così, dall'incubo che stava sognando... eh già! Era tutto un solo stupidissimo incubo che lo ha ancora una volta ossessionato. Sono le 13.17, quando si alza per andare a fare colazione, visionare la posta e per tentare l'impresa ardua di finire il suo stramaledetto galeone, quando si accorge che in mezzo alle solite fatture c'è uno strano invito per una festa... e tutto ricomincia generando un loop infinito. Ero rimasto al punto che Dylan ha trovato l'invito che aveva sognato... cosa fare allora se non tornare a letto e finire l'incubo che aveva iniziato? Durante il gioco voi impersonate Dylan mentre sta vivendo quest'avventura (è proprio il caso di dirlo) da sogno! L'avventura inizia, ovviamente, da dove l'incubo era stato interrotto e cioè quando vi trovate nella villa e quando tutti gli ospiti sono già stati trasformati negli Uccisori. Il vostro scopo è quello di eliminare il cattivone di turno e di risolvere il mistero unendo tutti i pezzi che mancano, per fare ciò dovete esplorare tutta la villa facendo attenzione alle orde di zombie che tenteranno di ammazzarvi, ammazzare loro (o più semplicemente stenderli a kartoni) e far interagire gli oggetti che trovate in giro, in modo tale da poter esplorare proprio ogni angolo del villone. Vi accorgerete, giocandoci, che è pieno di nascondigli, trabocchetti, stanze segrete: tra cui ve ne sono di modernissime piene di computer, ed altre antichissime piene di armi di tortura, nonché cantine, soffitte e segrete e chi più ne ha più ne metta perché tanto ci sono anche quelle. Gli oggetti che raccoglierete vengono visualizzati in un menù attivabile tramite la barra spaziatrice e naturalmente ne potete portare un certo numero per volta (siete un detective dell'incubo e del paranormale non un mago né un facchino, NdSH). In questo menu oltre a selezionare gli oggetti da usare si può selezionare se usare come arma di difesa la pistola o il tradizionale colpo a mano libera o più semplicemente: kartone. La vostra resistenza fisica alle mazzate che prendete è segnalata da una lapide situata nella parte alta dello schermo che prende forma man mano che vi fate pestare. Ogni volta che l'energia cala a zero c'è una bella sequenza finale in cui si vede Dylan svegliarsi di colpo dall'incubo.Infine, non mi sembra di essermi dimenticato niente, non mi rimane altro da dire che l'ispettore Bloch non centra e che quindi non vi dovete preoccupare di salvargli anche questa volta la pensione.

Sono sempre stato affascinato da tale fumetto e quest'avventura riesce a ricreare la sua stessa atmosfera, cosa d'altronde non molto facile. Gli enigmi sono relativamente facili e non ci vuole molto per entrare nell'ottica giusta e risolverli. Anche se l'ho trovato giocabile rimane il fatte che gli sprite sono a cubi e che mi sembrano essere imparentati con quelli di International Soccer. Siccome anche l'occhio vuole la sua parte (soprattutto quello, NdSH) mi sento di raccomandare Dyd a tutti gli appassionati degli adventure e del fumetto e agli altri di darci un occhiata prima di acquistarlo.

GIOCATE, RAGAZZI!

HEI TERRESTRI!

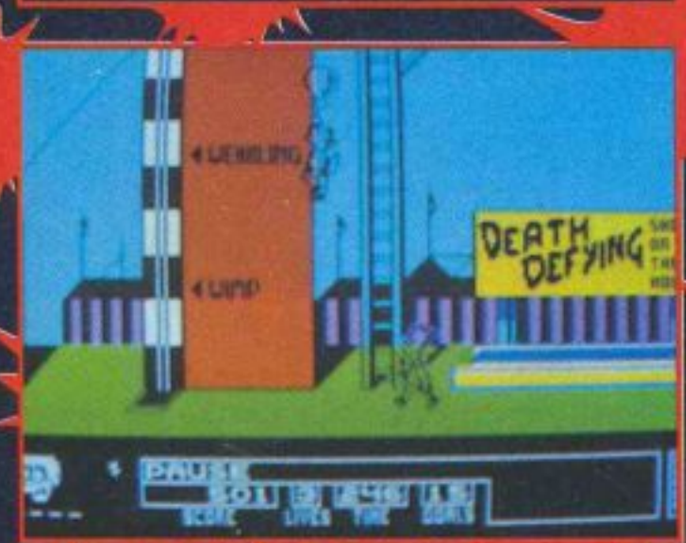
Qui é Bart J. Simpsons con un comunicato importantissimo:

ALIENI SPAZIALI STANNO INVADENDO SPRINGFIELD!

E' proprio così. Un gruppo di orribili mostri, rozzi e putridi, sta creando lo scompiglio sulla Terra, con l'obiettivo di costruire un'arma per distruggere l'intero pianeta!
CHE GUAIO, NON E' VERO?
Io sono l'unico in grado di vedere gli intrusi. Sono insuperabile sul mio skate-board e ho a mia disposizione un'interminabile serie di stratagemmi per prendere in castagna questi minacciosi esseri.
E meno male che ho dalla mia parte il resto della famiglia Simpsons perché, altrimenti, con quel bell'imbusto di Nelson e quel bullo di Sideshow Bob sempre fra i piedi, non avrei certa una vita facile.
Così, se sei una persona onesta, qualcuno a cui stanno a cuore le sorti del suo pianeta, saprai fare la cosa giusta!

SALVA LA TERRA!

ACQUISTA QUESTO GIOCO E NON TE NE PENTIRAI!



THE SIMPSONS™
BART VS. THE SPACE MUTANTS

MATT GROENING

AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
SPEC
C64
PC

Acclaim™ entertainment, inc.

ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

ACCLAIM™ AND MASTERS OF THE GAME™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.
THE SIMPSONS™ TM & © 1990 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

U.S.Gold per C64, cassetta/disco
Lit. 19.900/25.900

SUPER

SHINOBI

Ero stato invitato dal preside della scuola come miglior diplomato degli ultimi anni. Mentre assistevo alla consegna dei diplomi avevo il presentimento che stesse per accadere qualcosa di strano, infatti pochi minuti più tardi, dal fondo della stanza fece la sua comparsa una sagoma oscura.

Chiesi al preside chi era costui, la risposta fu che quell'elemento da manicomio, era un tal Pasquariello Stefano, un noto pluribocciato desideroso di vendetta.
Ci lanciò contro una fialetta puzzolente; mi accorsi subito che non era un fialetta normale, ma che era stata elaborata con latte acido di yak, e per le esalazioni svenimmo tutti quanti.
Al mio risveglio dal lunghissimo sonno forzato, notai che nell'aula era rimasto solo il preside, ed un bruciante dubbio mi assalì: dov'erano finiti i ragazzi? Perché avevano lasciato i loro diplomi in terra? perché se ne era andata Deborah Taylor? E sopratutto, chi aveva ucciso Laura Palmer?
Il preside mi disse che Pasquariello aveva intenzione di tenere nascosti tutti gli alunni per costringerli a fare i compiti, a posto suo, almeno fin quando anche lui non sarebbe riuscito a diplomarsi.
Bisognava fare qualcosa, ed anche in fretta, perché ci sarebbero voluti degli anni prima che fosse riuscito a guadagnarsi il fatidico pezzo di carta.
Indossai una calzamaglia nera, un giubbino di pelle nera e un passamontagna nero, tanto per cambiare, e mi feci chiamare Shinobi.
In tutta questa storia c'era solo un particolare che non quadrava: mi ero travestito da rapinatore di banche, in questo modo la polizia invece di darmi una mano a liberare i ragazzi, mi dette la caccia.
Questa è la mia storia, adesso tocca a voi portarla a termine.
Il gioco si presenta come un "picchia'n'ammazza" normalissimo, a scorrimento orizontale, dove dovrete eliminare i nemici a shurikenate e a calci in faccia, liberando di tanto in tanto qualche bambino prigioniero.
Graficamente Shinobi è stato disegnato in maniera "chiara ma rozza", il sonoro è ai limiti della sopportazione umana.
La giocabilità è sufficiente, ci si diverte abbastanza a splattare nemici, lanciandogli shuriken.

GLOBALE 81%

GOLDEN AXE

Potremmo definirlo il miglior compromesso tra violenza e fantasy che si sia visto. Gli appassionati del genere ne saranno sicuramente stati attratti, anche se tutto sommato la trama non compete esattamente con quella del Signore degli anelli.

Il malefico Death Addler, possessore della potentissima Ascia d'Oro, ha rapito il vostro Re, portando con sé anche la bellissima reginetta che speravate tanto di sposare (soprattutto se scegliete la protagonista femminile -ndJH).
Incavolati neri per l'acca-

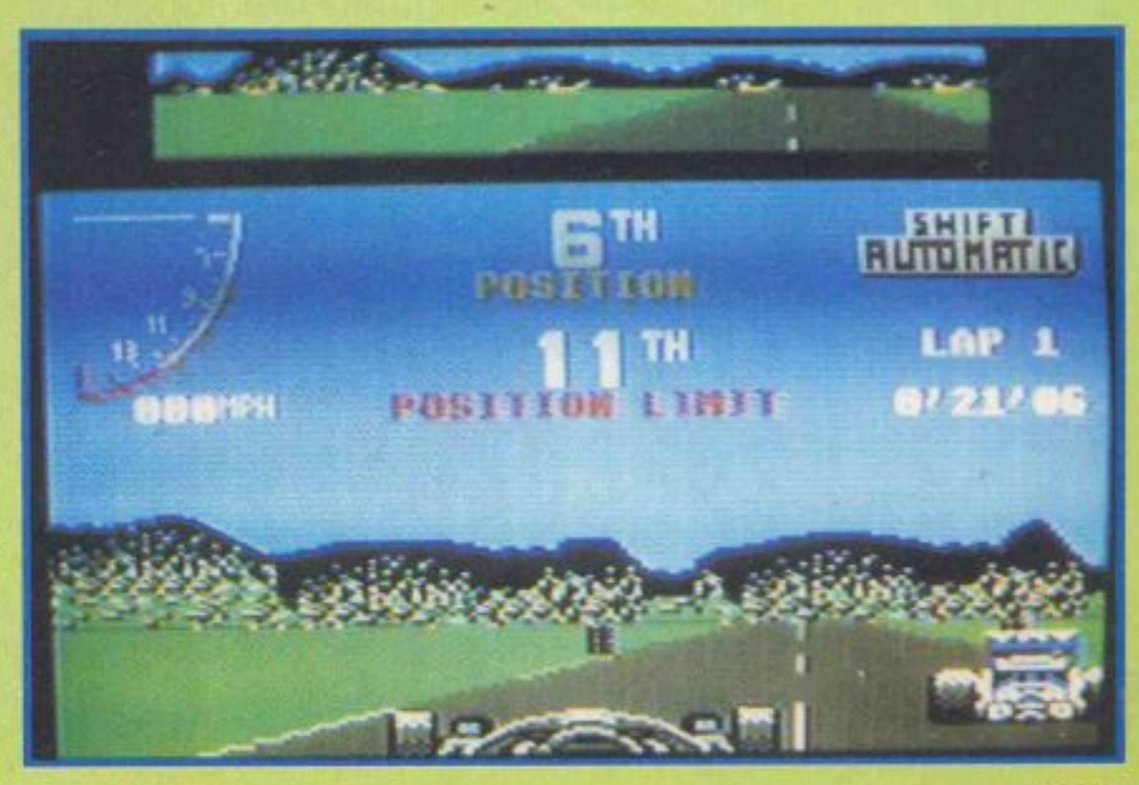
SEGA

duto decidete di partire per liberarli dalle grinfie del malvagio; da soli sarebbe un impresa troppo ardua, così decidete di condurre al vostro fianco gli unici due folli disposti ad accompagnarvi.
Trattasi di Gilius Thunderhead, un nanetto armato di ascia, con il potere della magia del fulmine. E di Tyris Flare, una simpatica donzella incavolata a morte con tutto e con tutti, dotata del potere magico del fuoco.
Voi impersonate Ax Battler, un guerriero nervoso come un porcospino su una lama di rasoio, armato di spada e del potere magico del vulcano.
Il vostro sport preferito è il "Daglie al nanetto", il quale consiste nel prendere a calci un folletto per fargli sganciare le pentole magiche, che aumentano il potere magico distruttivo, e coscie di pollo per ripristinare l'energia.
Dovrete affrontare cinque livelli pieni di nemici (che poi sono sempre gli stessi) prima di poter arrivare al castello del maligno e battervi con lui in persona.
Il gioco non è nient'altro che un classicissimo picchiaduro dove bisogna affettare ogni nemico che ci si para d'innanzi.
La grafica è disegnata in maniera veramente impeccabile, chiara dettagliata e ben definita. Il sonoro è uno dei migliori mai sentiti per 64, con tutte le musiche del Coin-Op. L'unico appunto che devo fare a questo gioco è che appare solo un nemico alla volta, che è anche troppo facile da eliminare.

GLOBALE 92%

SUPER MONACO G.P.

Chi di noi non ha mai desiderato di sedersi al volante di una magnifica monoposto (magari rossa con il numero 27 o 28), ed eguagliare i fantastici record dei piloti di Formula 1?
Ora tutto questo non è più un sogno, perché con SMGP potrete prendere il posto di Senna sulla sua rombante McLaren-Honda numero uno e vivere le fantastiche emozioni caratteristiche di un Gran Premio.
Lo scopo del gioco è di



Tutto sommato Super Sega (che brutto nome per una compilation) non è male, anche se certi giochi come CRACKDOWN sarebbe molto meglio distruggerli.
In poche parole per quello che spendete, vi portate a casa ben cinque programmi al prezzo di uno, anche se qualche gioco non è bellissimo, le sue carenze vengono colmate da altri, bilanciando su un livello medio sufficiente il giudizio globale della recensione.

TERMOTOTALE 85%

arrivare primo nel circuito SUPER MONACO, ma prima dovrete dimostrare di saperci veramente fare con il volante, riuscendo a classificarvi in una posizione accettabile nei circuiti di Francia, Brasile e Spagna.
Avete a disposizione tre macchine differenti: la prima ha il cambio automatico, ideale per i principianti ma poco veloce. La seconda ha il cambio manuale a quattro marce.
Per finire, l'unica, l'insuperabile, la più veloce: la macchina con il cambio a sette marce; riservata ai soli mastini del volante.
Prima di ogni gara superate le qualificazioni, e... Attenzione alle condizioni atmosferiche!

GLOBALE 83%

CRACK DOWN

Il mondo è in pericolo, il temibile Dottor K. vuole impadronirsene per trasformarlo in uno zoo per alieni. Solo due persone possono riuscire a fermarlo: i favolosi agenti segreti Ben e Andy, sbeffeggiati da tutti i colleghi per i loro nomi eccessivamente idioti.
Per riuscire a sconfiggere definitivamente lo squilibrato dottore, i nostri due baldi eroi devono affrontare ben sedici livelli pieni di replicanti e ingegnosi trabocchetti.
Attenzione alle guardie gialle, vere esperte di arti marziali che non saranno tanto socievoli con voi; non da meno quelle verdi, veri killer pagati dal famelico dottore per eliminarvi. La loro precisione nell'usare le armi è veramente qualcosa di sovraumano.
La visuale del gioco è dall'alto, lo stile di gioco ricorda molto quello di Gauntlet, dovete ammazzare tutto quello che vi si para d'innanzi raccogliendo tutto il raccoglibile.
La grafica è veramente scarsa, infatti risulta difficile distinguere un nemico dall'altro. Quando perdete una vita l'effetto che vedete sul vostro televisore ricorda molto un'arancia che si splatta sotto le ruote di un tir.
Il sonoro è sufficiente, con una musica carina nei titoli e una colonna sonora tecno-house durante le fasi di gioco, per il resto, la giocabilità è nella media.

GLOBALE 64%

ESWAT

Per concludere questa raccolta targata Sega/U.S. Gold abbiamo un gioco che tenta di spacciarsi per Cyberpunk, ma ahimè, non ci riesce per niente.
Cyber-City ormai è diventata una città ingovernabile, la criminalità ha il controllo su qualsiasi attività cittadina, la legge è diventata qualcosa che esiste solo nei libri di scuola. E' giunto il momento di porre un freno a questo dilagare di soprusi criminosi, è giunto il momento di chiamare l'ESWAT.La divisione d'elite metropolitana è in grado di restaurare la pace.
Armato fino ai denti, e con indosso la tua tuta cibernetica, tocca a te aggirarti per le vie cittadine nel tentativo di sgominare i capi malavitosi.
Cosa dire di questo gioco che non ho detto nelle precedenti recensioni? Niente! Si cammina, si eliminano criminali, si sconfiggono boss ecc... Sono presenti tutte le caratteristiche di un normalissimo picchiaduro è niente più.
Graficamente accettabile e con un sonoro per niente brillante, questo ESWAT vince il primo premio come gioco troppo normale e senza innovazioni dell'anno.
(scusate l'inserimento, ma volevo solo precisare che ESWAT è uno dei giochi più laidi mai esistiti, secondo me. nd JH)

GLOBALE 72%

Computer Point

VIDEOGAMES

Joystick - Mouse - Dischi - Cavetteria - ecc.

ACCESSORI

HARDWARE

SOFT center

COSENZA C.so d'Italia, 111-113
Tel.&Fax (0984)482718

Tintori

SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623

Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
GAME BOY™
SEGA
LYNX
Nintendo
SEGA

NOVITA'! VENDITA PER CORRISPONDENZA

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

PROGRAMMANDO S'IN

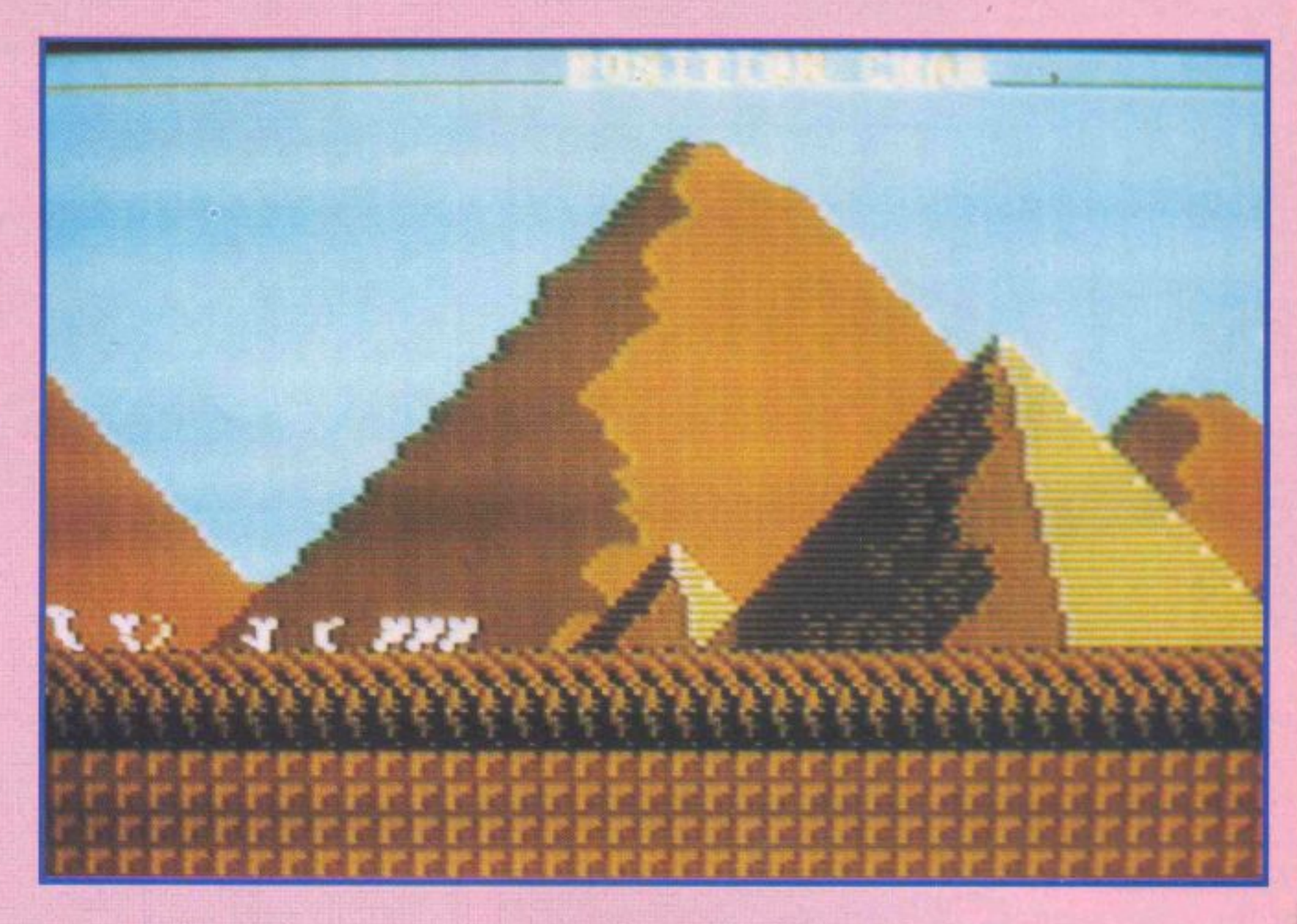
Il primo incontro con Norbert Lommer, team manager del progetto Sturmtruppen, è stato alquanto diverso quello che ci saremmo aspettati. Conoscendolo di nome lo avremmo immaginato ben diverso dal ragazzo serio, composto e professionale che ci siamo trovati di fronte (specie dopo i nostri precedenti incontri con la colorita e variegata fauna dei programmatori italiani), il che ha provocato inizialmente qualche disagio. Poi abbiamo cominciato a parlare di progetti in corso, idee future e si è accesa negli occhi di Norbert l'inconfondibile luce dell'appassionato che crede nel proprio lavoro: e allora avrebbe potuto parlare anche in tedesco, ma ci saremmo capiti lo stesso.

Giancarlo: **Perché proprio Sturmtruppen?**
L'idea di questo Sturmtruppen mi è piaciuta perché si tratta di un prodotto diffuso anche all'estero, questo ci dà la possibilità di farci conoscere e intraprendere altri progetti anche con case estere, come la Rainbow Arts, di cui conosco il proprietario. Dopo l'analisi siamo partiti, verso Gennaio-Febbraio con la grafica di Ivano Codina stabilendo certi tempi di lavoro di cui forse è meglio non parlare neanche. Insomma alla fine ci siamo ritrovati con la grafica definitiva per Amiga una ventina di giorni fa (l'intervista è stata realizzata verso la fine del mese di Novembre NdR), mentre per quella 64 siamo ancora in ritardo. I programmatori della versione Amiga e 64 sono rispettivamente Ludovico Benvenuto e Roberto La Ragione.

Giancarlo: **Mi parli un po' di Roberto?**
Norbert: Ha 23 anni ed è molto in gamba anche se ha bisogno di essere continuamente sollecitato, e in questo senso non è stato troppo seguito soffrendone un po'. Avendo finito adesso la versione Amiga (purtroppo in quanto le intenzioni iniziali erano un'uscita in contemporanea 64 e Amiga) lo posso seguire più da vicino. Il ritardo non è comunque colpa sua e neanche di Ivano che è alla prima esperienza di grafica per un gioco e non è a conoscenza delle particolari esigenze del programmatore, all'inizio, per esempio, ha realizzato parti di grafica nel modo sbagliato, ci siamo così ritrovati alla fine di Luglio ancora in alto mare. Per fortuna Ivano è una persona squisita, sempre molto disponibile a imparare.

Giancarlo: **Insomma tra una cosa e l'altra da quanto siete in ballo con Sturmtruppen?**
Norbert: Beh, la versione Amiga è praticamente finita, a due mesi e mezzo dall'inizio effettivo della programmazione siamo arrivati agli ultimi ritocchi, la

PARA



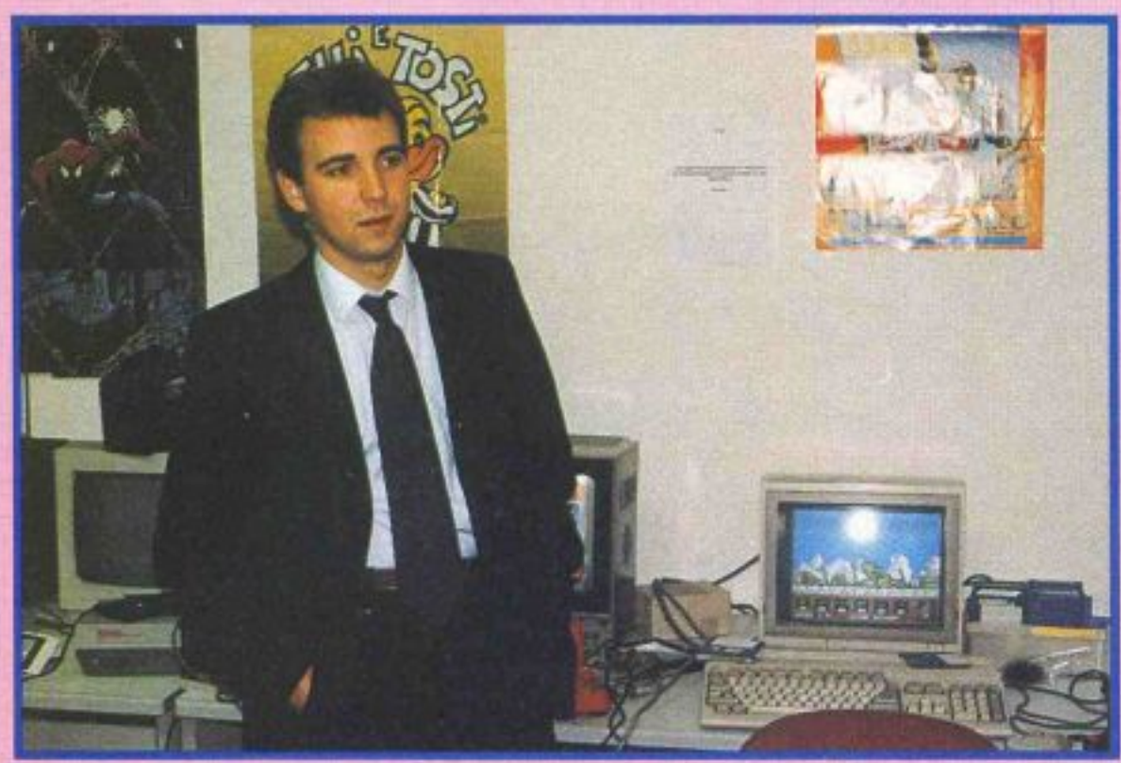
versione 64, richiederà ancora un paio di mesi. Speravo in un'uscita in contemporanea, ma non è stato possibile, è dipeso dal grafico (poveri grafici, crocefiggeteli direttamente così non se ne parla più! Ndr), che più di tanto non può fare contemporaneamente.

Giancarlo: **Parlaci un poco del gioco.**
Norbert: Si tratta di tre sezioni che poi si riducono a due a livello di programmazione. C'è la sezione a piedi, che è stata quella che ci ha occupato per la maggiorparte del tempo, con i nemici, il calcolo dei salti, etc. La sezione aereo, moto, jeep è molto più semplice, non ci sono tutti i controlli, ci si muove solo nelle quattro direzioni. Abbiamo messo dentro un sacco di cosette simpatiche come i megadirigibili, sei tipi di armi diverse etc. L'analisi del gioco era fatta bene, ma non completa, andando avanti ci siamo occupati di inserire la giocabilità, che è la cosa più importante, e alla fine sono rimasto molto soddisfatto.

Stefano: **Chi ha progettato lo schema di gioco di Sturmtruppen?**
Norbert: L'idea base del gioco è sicuramente di Antonio Farina.

Stefano: **La mia domanda si riferisce al fatto che molti giochi della Idea si basano su uno stesso concept, hanno lo stesso sistema, non sarebbe stato il caso di variare un po'?**
Norbert: Sì e no. Visto che tutti i progetti partono da una sola mente, dato che una persona ha una certa coerenza, anche i giochi possono essere molto simili. Antonio mi parlò all'inizio di una sua idea di marketing, cioè che l'utente riconosce un filo conduttore caratteristico di una particolare software house, così come la Sierra viene identificata con le avventure. Il rovescio della medaglia può essere trovato in un'eccessiva ripetitività, del resto se fosse stato il decimo gioco del genere per l'Idea allora mi sarei fermato. Anche se per me sarebbe semplicissimo produrre giochi in serie, ci metterei un attimo a cambiare grafica e e qualche routine, ma non è nel mio interesse.

Stefano: **Ma stavamo parlando del gioco...**
Norbert: Sì, per la grafica abbiamo fatto alcune cose interessanti. Si tratta di venti schermate per cui sono stati utilizzati quattro set di caratteri, ogni cinque schermate entra un nuovo set di caratteri e quindi gli oggetti cambiano molto, siamo stati in grado di tenere all'incirca la stessa grafica dell'Amiga. Al momento ci sono dei problemi di scrolling, dovremo



utilizzare particolari tecniche.

Giancarlo: **Sei al corrente delle ultime tecniche molto interessanti di scrolling basate su un bug del VIC, o dell'overscan.**
Norbert: No ma conosco diverse tecniche che utilizzano bug, per esempio per avere grafica in alta risoluzione su 64, il C64 è bello perché più la macchina è un'incognita più è divertente esplorarla. Personalmente ritengo che si tratti di tecniche, molto divertenti per il programmatore e ottime a livello pubblicitario, ma rischiano di mettere in ombra la giocabilità.

Giancarlo: **Beh, l'overscan può essere molto utile per avere finalmente degli shoot 'em up a scrolling verticale con uno schermo di lunghezza finalmente decente.**
Norbert: Bisogna però anche tenere conto dell'orientamento futuro, anche in base a dati della Rainbow Arts, hanno calcolato due o tre anni di vita per il 64 e di questo devi tenere conto a livello societario e di investimenti. Adesso ci stiamo interessando a macchine per sviluppare giochi su console. Alla fine è più stimolante non vedere la tua copia del gioco sprotetto che gira a centinaia su dischetti anonimi, si perde tutto il valore e il fascino del gioco, e non sto parlando solo a livello di profitti. Sono lontanissimi i tempi di giochi che facevano epoca come Pole Position, a cui giocavano tutti per mesi, ora i giochi sono prodotti di massa, è deprimente.
Le console poi sono comode da programmare, sullo schermo sembra che si muova tutto ma è semplicissimo da realizzare: sono macchine fatte apposta per giocare. Come il Game Boy: è eccezionale, gli manca solo lo schermo a colori che stanno progettando o le batterie in alcune cartucce per gli high-score, che sembra un'inezia, ma permette ai ragazzi di scambiarsi le cartucce e sfidarsi, è bellissimo.

SCHEDA TECNICA

Nome: Norbert Lommer
Età: 23 anni
Luogo di nascita: Monaco di Baviera
Professione: Chissà perché la maggior-parte delle persone che abbiamo incontrato a questo punto trova una certa difficoltà a definire la propria professione. Lo stesso vale per Norbert, anche se per motivi differenti, lui di lavori infatti ne ha diversi, consulenze d'azienda, cura riviste estere, ma nel nostro caso è semplicemente il team manager del progetto Sturmtruppen.
Precedenti: Ha un ricco passato di conoscenze di macchine come il C64 e l'Amiga, anche se tra i suoi lavori troviamo soltanto la realizzazione di una protezione per Lupo Alberto della Idea (progetto che tra l'altro non è andato a buon fine visto che la protezione non riusciva a essere riprodotta in duplicazione), ma soprattutto conoscenze di persone.
Gli piace: La segnalazione sulle ragazze mi sembra d'obbligo e mi aggrego. Gioco molto a tennis, a livello quasi professionali, ho vinto qualche tempo fa le regionali in Germania.
Non gli piace: Alcune persone con cui ho lavorato hanno parlato male di me, questo mi dispiace molto, i problemi mi picce risolverli insieme. Per la discoteca mi aggrego all'opinione della maggioranza (pollice verso. ndJH).
Giochi preferiti: Per quanto possa sembrare strano non ho mai avuto la passione del gioco, ormai non gioco praticamente più. Non posso dimenticare comunque tra quelli a cui giocai a suo tempo Impossible Mission: è stato qualcosa di rivoluzionario per i giochi su 64.

Stefano: **Immagino che prima di salutarci tu voglia ringraziare il tuo gruppo.**
Norbert: Dei programmatori e del grafico ho già parlato, vorrei solo ricordare un altro ragazzo, Filippo Macchiettini di 18 anni: sa fare tutto e molto bene, con una professionalità che a me piace, si è occupato della musica ma sa anche programmare molto bene.

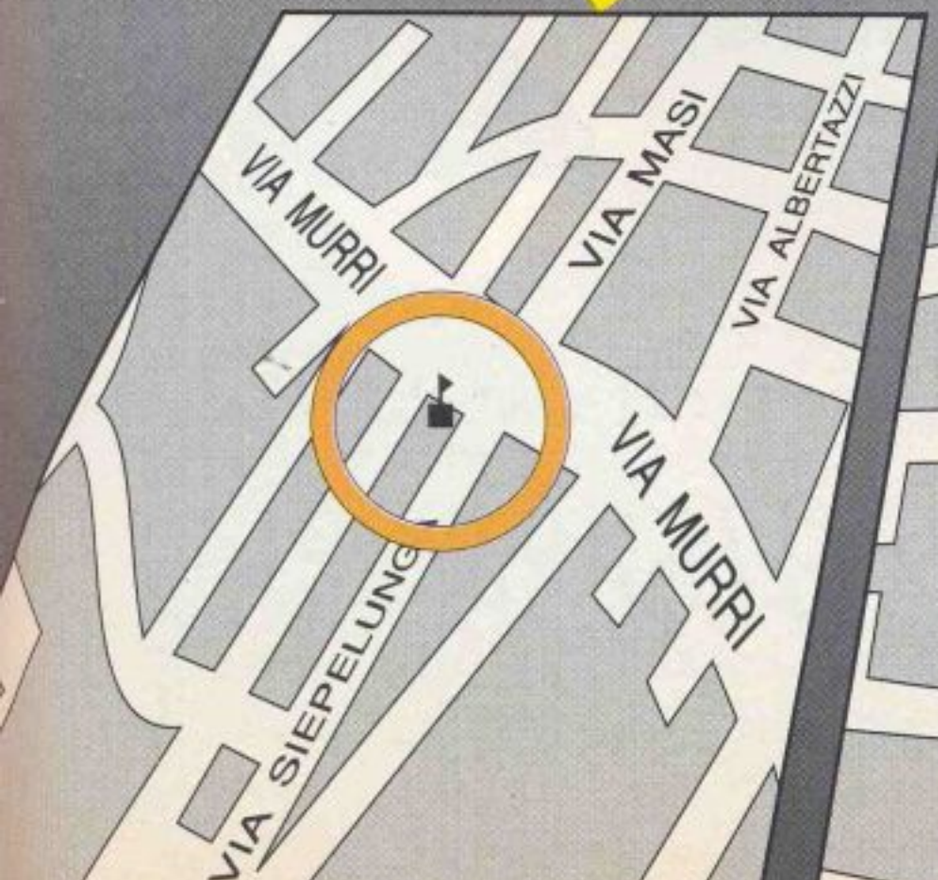
BOLOGNA - VIA MURRI 73 - TEL. 051 6236650
BOLOGNA - VIA S.STEFANO 30/2 - TEL. 051 224833
BOLOGNA - VIA LOMBARDI 43 - TEL. 051 361870

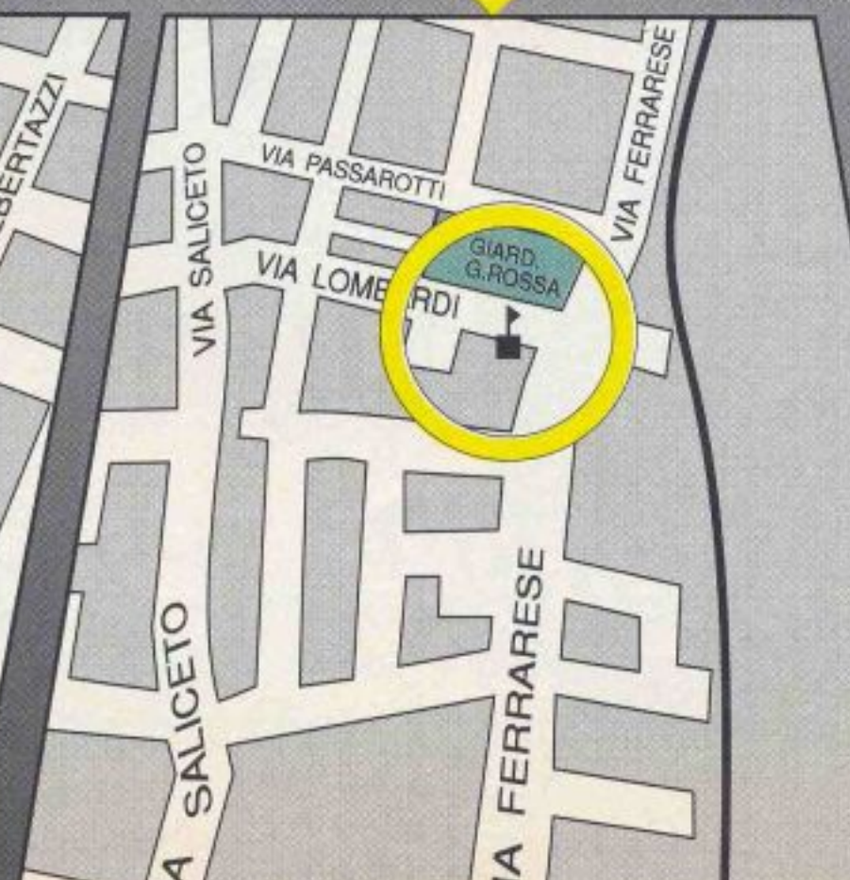
GRANDE EMPORIO STERLINO

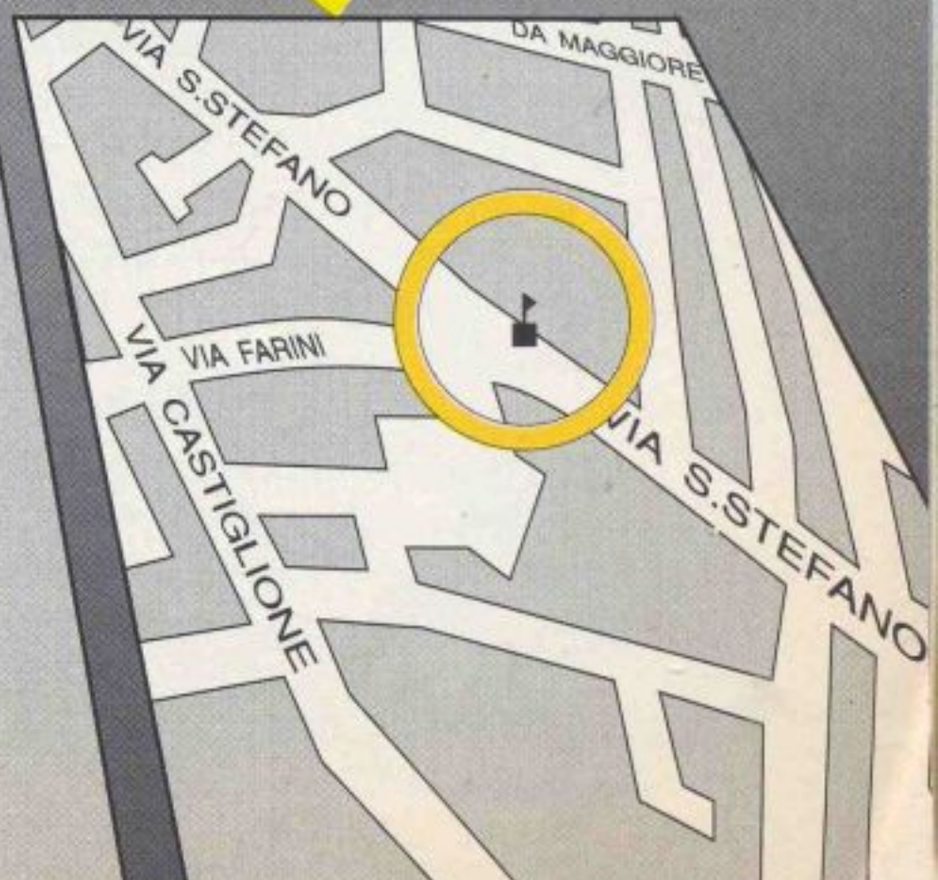
C 64
AMIGA
PC COMPATIBILI

LINX - GAME BOY - GAME GEAR
SEGA MEGADRIVE - SUPERFAMICOM
SEGA MASTER SYSTEM - NINTENDO

COMPUTER CENTER







DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112

ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	700	670	630
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1000	900	750
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1200	1100	1000

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L. 15.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500	L. 60.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA	L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 8.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 4.000 180'' L. 4.500
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI DIASPRON BOX PLASTICA	L. 1.000

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

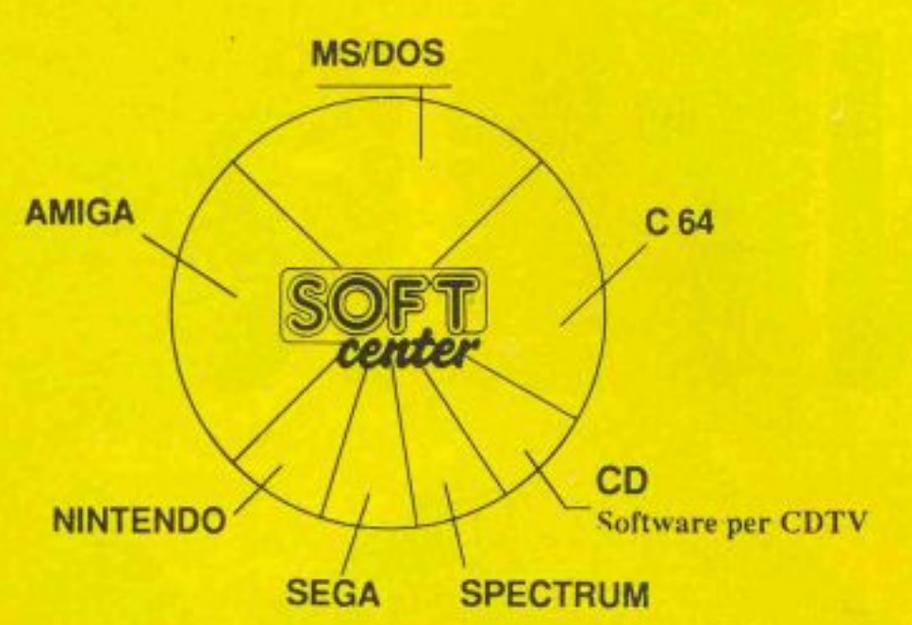
VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE E HARDWARE
SERVITO DA PERSONALE SPECIALIZZATO



COMMODORE POINT

AMIGA 500 PLUS	£.	739.000
AMIGA 2000	£.	1.490.000
AMIGA 3000	£.	telefonare
CD TV *(novità)*	£.	telefonare

ACCESSORI PER COMMODORE

VIDEON 3 *(digitalizzatore video + Photon paint 2.0 in italiano)*	£.	599.000
CANON ION *per riprese fotografiche*	£.	telefonare
SCANNER *a partire da*	£.	439.000

LINEA PC/MS-DOS

ACCESSORI MS/DOS

AD LIB *Scheda musicale*	£.	199.000
CANON ION PC KIT(*Videocamera a colori + scheda digitalizzatrice +software gestione immagine in tutti i formati*)	£.	2.499.000
MODEM *interni ed esterni a partire da*	£.	294.000

"PREZZI IVA INCLUSA"

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ELETTRONICA CENTOSTELLE s.r.l.

Via Centostelle, 5/a - Firenze - Telefono (055) 61.02.51 - 60.81.07 - Fax 61.13.02

HIT SHAD per C64, cassetta Lit. 9.900

OPERATION THUNDERBOLT

Operation Wolf, un gioco vivo per miracolo! Signori... lo possiamo ricostruire! Abbiamo adeguate conoscenze tecnologiche, esiste attualmente la possibilità di creare il primo gioco bionico. Operation Thunderbolt, sarà un programma nuovo, diverso dagli altri... Migliore? Si! Più bello, più veloce! Tarararaa tatadararadara...
Roy Adams è tornato (più crudele e più spietato! NdNuke), dopo essersi goduto una meritata vacanza ad Haiti; eccolo intraprendere, assieme al suo collega di mille avventure, un certo Salkav Hole, un altra missione suicida.
Questa volta i nostri due atletici eroi, devono riuscire a liberare degli ostaggi americani, rapiti da un governo di stampo dittatoriale. Ammazzando chiunque gli si pari contro e distruggendo qualsiasi cosa sia a portata del loro bazooka.
La struttura di gioco è relativamente semplice.
Durante le fasi di gioco vi improvviserete Chuck Norris, distruggendo rabbiosamente tutto ciò che avrà la sfortuna di capitarvi di fronte.
Incomincerete a giocare in visione soggettiva, correndo su una strada rettilinea, fiancheggiata da radi edifici, sempre uguali.
Sparando vi correranno incontro famelici guerriglieri che ucciderete non senza difficoltà.
A rifornirvi di opzioni ci penseranno numerosi bonus che cadono d'innanzi a voi, ogni qual volta distruggerete un elicottero o colpirete uno sprite.
I caricatori vi daranno munizioni, i razzi aumenteranno la vostra capacità di tirare bazookate e per l'energia, la solita bottiglietta con la p; come in Operation Wolf.

Nel secondo schermo l'impostazione varia leggermente. Non è più frontale ma a scorrimento laterale, verso sinistra.
Dovrete anche fare attenzione a non uccidere i turisti, mischiati chissà come alla massa sanguinaria dei terroristi che cercano di uccidervi con ogni mezzo.
Gli altri schermi sono più o meno simili.
A parte la grafica non ci sono grandi innovazioni rispetto ad Operation Wolf.
Nel globale il gioco è abbastanza annoiante e non invoglia molto a giocare, fatta forse eccezione per i fanatici del tiro a segno.
Scomodo e confuso il sistema di puntamento che vi renderà difficile il basilare compito di mirare e colpire i nemici.
Questa seconda versione è caotica, soprattutto negli schermi avanzati, ove la difficoltà di gioco è molto superiore a quella della versione precedente.

Gioco abbastanza divertente soprattutto nel giocare in doppio dove l'unico divertimento consiste nel rubare i bonus al proprio partner. Per quanto riguarda il resto del gioco si può dire che non è il massimo dell'avventura. Dopo poche partite finirete infatti per annoiarvi ed in oltre dovrete curare l'esaurimento nervoso datovi dal sistema di puntamento per joystick. Per chi ce l'ha è possibile usare il mouse o la pistola ottica, ma suppongo che i lettori che ne possono disporre siano talmente pochi che non vale nemmeno la pena di parlarne.

PRESENTAZIONE 94%
Possibilità di giocare sia con il Mouse, sia con la pistola, e opzione per due giocatori. Veramente bella la musica e la schermata di caricamento.
GRAFICA 75%
Varia da cubettosa a ben definita, in generale scialba ma funzionale.
SONORO 84%
Bam, bang, kabooom e una appropriata musichetta militare.
APPETIBILITA' 84%
Giocare in due diverte.
LONGEVITA' 76%
Alla lunga diventa monotono.
GLOBALE 83%
L'ideale per sfogare l'aggressività in eccesso.

Byte Back per C64, cassetta Lit 8.900

ATF

Penso che la maggiore difficoltà per un recensore, sia trovare ogni volta un'ambientazione diversa per ogni videogioco, visto che, molto spesso, le istruzioni allegate o non ci sono, o si riducono ad un "OBIETTIVO: Guida l'ATF Stealth Fighter contro le forze nemiche", come in questo caso. In pratica io so che esiste un nemico, ma non so per quale bandiera sto rischiando la pelle, e quale presidente / re / dittatore / boss mafioso di quale stramaledettissimo paese devo riempire d'insulti mentre i missili nemici mi colpiscono e precipito a terra. Per tanto vi beccherete la prima storia idiota che mi viene in mente. Ecco: la squadra calcistica di Vigevano, riesce finalmente a raggiungere la divisione in cui milita anche il Lecco, e dunque si riaccendono gli antichi rancori fra le due tifoserie (perché nessuno dimentichi qual'è il vero spirito del calcio: i tifosi che fanno a botte sugli spalti). La cosa non sarebbe stata neppure tanto grave, se non fosse che il computer preposto alla compilazione del calendario del campionato, non fosse andato in tilt proprio in prossimità della compagine vigevanese, determinando così per TUTTO il campionato il ripetersi delle partite Vigevano-Lecco e Lecco-Vigevano, alimentando di conseguenza la violenza degli ultrà fino allo spasimo. Ma mentre alla prima giornata erano sufficienti i rituali bulloni e lattine lanciate vicendevolmente tra le due opposte fazioni, i due stadi si sono via via trasformati in veri e propri campi di battaglia: i giocatori si nascondevano in trincee scavate a centrocampo e, protetti da appositi sacchetti pieni di sabbia, giocavano col Subbuteo in attesa che il campo fosse nuovamente praticabile. Intanto le due tifoserie iniziavano a sfondare gli sbarramenti avversari con armi sempre più potenti, dai carri armati ai caccia bombardieri. A questo punto spetta a voi decidere per chi parteggiare, se per Vigevano o per Lecco, poi potrete armarvi di un ATF, riempirlo bene bene di missili e carburante, e partire alla ricerca dei nemici. Buona distruzione a tutti e buon divertimento allo stadio.

GULP! Tutto il gioco è terribilmente banale, si controlla male e il suono è orrendo. Tuttavia vorrei farvi notare il fluidissimo movimento della griglia a voi sottostante. Ah, quanta poesia potrebbe esplicarsi dal movimento lento ma ben animato della griglia! Non ho mai visto una griglia muoversi così dai tempi di Webwarp su Vectrex . Basta! Comprate questo gioco per vedere muoversi la griglia o dovrete fare i conti con me'!

Sinceramente non so se io abbia mai visto giochi più monotoni di questo. Beh, sì, ora che ci penso ce ne sono, e anche tanti. Tuttavia a tarpare le ali a questo prodotto è proprio questa sua smania di presentarsi come un mixage fra un'accurata simulazione ed un divertentissimo shoot `em up. Purtroppo quello che ne era saltato fuori non era tanto un mixage quanto un vero e proprio minestrone. Gli elementi presi dalla simulazione sono insufficienti per poterlo definire "simulatore", ed i medesimi uniti a quel poco di shootemupparo che rimaneva, lo rendono un pessimo spara e fuggi (o una pizza quattro stagioni - nd JH). Tanto per completare l'opera, la parte strategica di tutto il gioco è blanda e superficiale, e l'unica cosa che ho davvero apprezzato è l'accuratezza delle istruzioni (in inglese) che, sebbene non si dilunghino sull'ambientazione del gioco, forniscono un'adeguata guida al controllo dell'aereo. Anche quest'ultimo, già che sono in argomento, presenta poi dei difetti: curvare è difficile e non lo si può fare col joystick, per aumentare o diminuire la velocità bisogna premere dei tasti e la stessa cosa di deve fare per attivare tutte le varie opzioni. Bah, se non vi spaventa il dover utilizzare la tastiera, lo potreste anche trovare divertente.

PRESENTAZIONE 78%
Uhm, non è assolutamente fatta male. Comunque si poteva fare qualcosa di più che certamente avremmo gradito tutti, tipo tradurre le istruzioni o aggiungere uno straccio di background.

GRAFICA 69%
Niente male il vostro aereo, ma i nemici sono orridi e il fondale è rappresentato unicamente da una griglia che determina anche i rilievi. Fluido il suo movimento.

SONORO 60%
Pietà!!!

APPETIBILITA' 70%
Un simulatoricchio con tanto di pum pum pum! (Ti prego, JH, niente note, abbi pietà per una mente ormai malata come la mia NdP) (Va bene, niente note - nd JH).

LONGEVITA' 60%
Può indurvi a rigiocarlo molte altre volte se riuscirete ad apprezzarlo.

GLOBALE 69%
Una davvero poco eccitante esperienza arcade di cui nessuno sentiva la mancanza, ma che non farà rivoltare nessuna tomba.

Code Master per Commodore 64, cassetta (new-release) L. 9.900

TARZAN GOES APE

PREMESSA : voi siete, o meglio eravate, un baldo giovane bello, biondo (?) e perennemente abbronzato di nome Tarzan... va beh taglio corto perché voglio proprio vedere chi non sa chi è l'uomo-scimmia, comunque... stavolta il cattivone di turno è uno stregone malvagio che vi ha lanciato un in-

cantesimo e vi ha tramutato in una bella (si fa per dire...) scimmietta! Chiusa la premessa possiamo passare alla descrizione tecnica : Tarzan goes ape è un platform-game a scorrimento verticale (come sarebbe a dire??? , semplice : ci sono un sacco di piattafor-

me (e fin qui...), invece che andare da sinistra verso destra e fare un po' su e un po' giù per le piattaforme, si va dal basso verso l'alto andando un po' di là e un po' di qua per raccattare i vari oggetti (ve l'avevo detto che era semplice no?).
Ora, in questo simpatico giochino il vostro scopo sarà quello di far tornare Tarzan alla normalità, spezzando l'incantesimo che quel disgraziato dello stregone vi ha lanciato! Per fare ciò voi dovrete raccogliere, nell'ordine che c'è segnato in basso a destra del monitor, i seguenti oggetti che vi vado ad elencare : la ghirlanda, la maschera, le erbe, le

ossa, il calderone (che secondo me assomiglia di più ad un'ampolla di vetro, NdSH) ed infine il diamante.
Però non è così facile come sembra e per alcuni buoni motivi : primo perché i vari livelli sono popolati da bestie varie, abitanti nella giungla, come Max, Dave, Ricki, JH, PB ecc... (Dai! non fate così! stavo scherzando!! nooooo!!!! Sock! Crash! Boom!... - 2 ore dopo... - Uff! ma quanto sono permalosi, scusate il ritardo ma ho battuto il record di quasi tutte le specialità olimpiche, maratona compresa, NdSH), dove eravamo rimasti... uhm... ah! sì agli animali... dunque ci sono rinoceronti, serpenti, pappagalli, indigeni (?) ecc... ; secondo perché se non raccogliete nell'ordine esatto i vari oggetti perdete una vita; terzo questi ultimi in alcuni punti sono mimetizzati e se non state attenti soprattutto durante le prime partite li salterete facilmente; quarto ed ultimo ci sono tracobbetti (l'ho scritto di proposito, N. d. SH) sparsi nei vari livelli tra cui dei teschi che se toccherete.... ma vi devo dire proprio tutto? , scopritelo da voi!! Infine, non mi rimane altro da dire che, per completare ogni livello dovete raccattare tutti gli oggetti sopra elencati e che ci sono anche dei livelli bonus ove dovrete raccogliere entro il tempo limite tutti i diamanti presenti!

PRESENTAZIONE 80%
Nessuno screen di caricamento tuttavia c'è la possibilità di scegliere se usare joystick o tastiera e nel secondo caso anche di selezionare i tasti da usare.
GRAFICA 55%
Un vago tentativo di farla a cartoon ma che è fallito miseramente.
SONORO 82%
Un'ottima colonna sonora sia nello schermo dei titoli che durante il gioco, possibilità di toglierla ma non ci sono effetti sonori!
APPETIBILITA' 75%
Una giocabilità molto elevata vi spingerà a tornarci su...
LONGEVITA' 69%
... e se il metodo di controllo impreciso non vi irrita ci tornerete a giocare per un po'!!
GLOBALE 75%
Un successo mancato.... peccato!

Tarzan goes ape poteva essere un buon platform che però, per alcuni bugs, non mi ha convinto del tutto.
Punto primo : gli sprites mancano di definizione e hanno un aria cubettosa, basti pensare che si dovrebbe comandare una scimmia mentre ho avuto tutta l'impressione di usare un orsacchiotto di pezza(?!?!);
Punto secondo : i fondali generalmente sono scarni ed in molti punti confusionari.
Punto terzo : il metodo di controllo è impreciso e rende il gioco un tantino più difficile.
In definitiva questo gioco è un successo mancato e anche se è un budget vi consiglio di vederlo prima di comprarlo, soprattutto se avete nella vostra collezione The Great Giana Sister.... il confronto non esiste!

QUATTRO FANTASTIC

WACKY DARTS

Se la mamma vi ha nascosto il bersaglio delle freccette, perché dice che le avete rovinato tutto il muro su cui era appeso (e ha dannatamente ragione), questo gioco fa proprio al caso vostro.
In WD potrete sfidare dei veri e propri campioni di freccette tra i quali fanno la loro comparsa dei personaggi veramente strani, che passo ad elencarvi.
Jockey Pilsner, che sarebbe veramente un campione, se solo non avesse della birra al posto del sangue nelle vene.
Da Alf the Alien è meglio star lontani il più possibile, infatti, quando tira non usa le freccette, ma utilizza un comodissimo cannone al plasma-energia.
Tra i vostri sfidanti, possiamo trovare anche Jeff the Archer, che assomiglia tanto a Robin Hood ed usa arco e frecce per tirare.
Nigel the Ninja invece utilizza degli shuriken. Attenzione anche a Baza the Warmachine ed al suo fidatissimo bazooka che porta sempre con sé.
Dimenticavo, la vostra performance a freccette sarà ripresa dalla televisione e trasmessa in tutto il globo, quindi evitate di fare figure da spiralottero.

GLOBALE 76%

PUB TRIVIA

questo è uno di quei giochi che fa impazzire gli Inglesi, ma che in Italia non conosce nessuno.
Il funzionamento è semplice, infatti per poter vincere bisogna solamente rispondere esattamente a delle domande di cultura generale.

Le domande sono rappresentate sullo schermo da una serie di carte, sulle quali è raffigurato il tema del quesito, come: sport, musica, spettacolo ecc...
Queste tessere sono disposte come una piramide, la cui base è formata da cinque domande.
Lo scopo del gioco, è di rispondere correttamente a tutti i quesiti partendo dal basso della costruzione per arrivare in cima, guadagnando un bel gruzzoletto. Altrimenti dovrete rincominciare tutto da capo con un altra serie di domande.

GLOBALE 80%

FRUIT MACHINE

Come poteva mancare in questa raccolta una simulazione di slot-machine?.

Il funzionamento è facile, basta inserire una monetina nell'apposito foro, tirare una leva, fissare dei cilindrini che girano per qualche secondo e vedere se si ha avuto fortuna.
Sono state incluse molte divertenti varianti e strani modi per vincere o perdere soldi, anche se passerà molto tempo prima che riusciate a capire il loro funzionamento.
Che posso dire? Dopo quattro tiri, e la perdita di tutti i soldi, lo dimenticherete e non oserete mai più ricaricarlo.

GLOBALE 53%

MONTE CARLO CASINO'

questo programma si divide in quattro sottogiochi: il Poker, che noi tutti conosciamo molto bene. La Roulette, che necessiterebbe di almeno due pagine per spiegarne esattamente il regolamento di gioco. Il Craps, che per chi non conosce l'inglese è il gioco dei dadi. Ed infine il Blackjack, che è ugualissimo al sette'n'mezzo Italiano; l'unica differenza è che invece di arrivare al sette e mezzo bisogna arrivare al ventuno.

GLOBALE 61%

TIRANDO LE SOMME 67%

La mia impressione quando ho caricato per la prima volta questo programma, è stata quella di essere tornato indietro negli anni, quando i soli giochi per computer erano di questo genere, e oltretutto erano scritti anche in basic.
Devo fare un appunto a Pub Trivia, come gioco, forse è uno dei migliori di questa raccolta, ma se non conoscete l'Inglese, o lo leggete a passo di lumaca , questo programma diventa veramente ingiocabile.

Se c'è una cosa che proprio non riesco a capire, sono i giochi d'azzardo per computer; che gusto si può mai provare a vincere tanti soldi, sapendo che non potremo mai incassarli?... Prestigio personale?... Mha!?
Come raccolta non è eccezionale, dopo avere fatto qualche partita a tutti i giochi, accantonerete sicuramente la cassetta in un angolo, dove rimarrà per anni ed anni. Devo comunque dire che Wacky darts e Pub trivia sono i giochi più belli della compilation e mi hanno regalato ore di sano divertimento.

Kixx per Commodore 64, cassetta Lit. 9.900

PRESENTAZIONE 90%
Molto bella! Solo il fatto, poi, che ci sono le istruzioni in italiano, in un budget, è da lodare.
GRAFICA 76%
I fondali potevano migliorarli, almeno, nella scelta dei colori.
SONORO 89%
La musica d'introduzione è d'atmosfera, valida durante il gioco e idem per gli effetti.
APPETIBILITA' 65%
Uno shoot 'em up alla R-type è sempre attraente, ma il multi-load su cassetta fa venire la pecolla. Sigh! (la pecolla? ma che cosa cozza è una pecolla?!? ndJH)
LONGEVITA' 88%
Se v'attira... allora la sfida è ardua!
GLOBALE 82%
Anfamoni! Disgrasià! Che si realizza così un blast 'em up? Potevano decisamente curarlo meglio, almeno dal punto di vista grafico.

X-Out

Quale sarà lo scopo di questa nuova missione? Salvare gli esseri umani da una invasione aliena? La vostra fidanzata dal cattivone di turno? Recuperare, come al solito, i vostri più cari amici che si sono cacciati nei guai non dandovi retta? Bho!!! (Bella risposta! NdSH).

Comunque poco importa poiché, miei prodi, ci troviamo davanti ad un Blast 'em up vero e proprio, ovvero ad uno Shoot 'em up a scorrimento orizzontale dello stampo di R-type, e quando ci troviamo davanti ad un gioco del genere non ve ne fr..a più niente di quale sia lo scopo; magicamente esso si trasforma in un solo ordine imposto incosciamente dal vostro cervellino ovvero... "li accoppo tutti, dal primo all'ultimo... tutti quelli che mi si parano davanti... TUTTI!!!". Quattro joystick a portata di mano, gesso per il sudore, tenuta "originale" di Commando, fascia di Rambo 1,2,3 e forse 4, e via... per iniziare il blastaggio! Prima dell'inizio di ogni livello vi viene data la possibilità di scegliere quale astronave usare e di che armi equipaggiarsi per affrontare quelle schifezze che vi ostacoleranno. Per fare ciò vi è un negozio gestito da un tecnico alieno di razza non ben precisata (direi un incrocio tra un mutante ed un ciclope) e da un "coso", Melob è il suo nome, che è un essere altamente addestrato per la guida di mezzi spaziali. Into 'u negozio (che espressione è ?!?!) dovete prima selezionare che nave usare, quindi appiopparci tutte le armi che riuscite ad acquistare con i soldi che vi rimangono, ricordo che prima dell'acquisto ne avete 15.000 (rape? Ravioli? Ruspe? ndJH). La scelta delle armi è molto varia e spazia da dei semplici spari multipli ad un arco elettrico, un lanciafiamme, un braccio meccanico, ecc. Cosa fondamentale è che queste armi si dividono in primarie e secondarie e che quest'ultime vanno attivate tramite tastiera, come? Beh leggetevi le istruzioni, miracolosamente sono in italiano! Che lo sforzo (?!?) sia con voi! (E con il tuo spirito... di patata. Ha! Ha! Ha! NdSH).

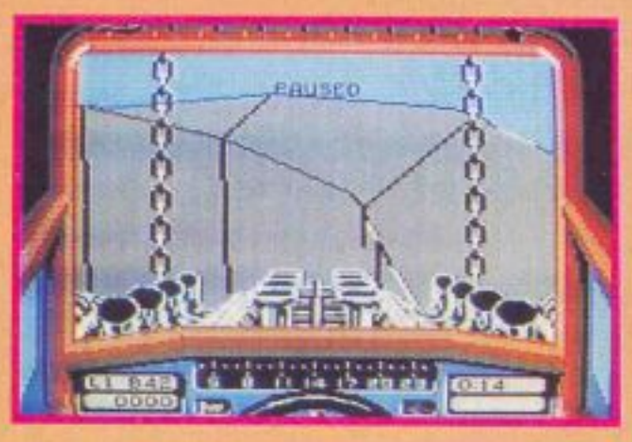
Personalmente non mi è dispiaciuto, il fatto è che poteva essere realizzato decisamente meglio! Non che faccia schifo, anzi, ma dispiace vedere uno Shoot 'em up così non sfruttato a dovere. La presentazione è molto buona anche se la voce digitalizzata del pilota ricorda Dave con la raucedine. La grafica è globalmente discreta, buoni gli sprite, potevano essere migliori i fondali. La musica d'introduzione è molto bella e d'atmosfera, lo stesso durante il gioco. La giocabilità è buona e finirlo, suppongo (a dire la verità non è che ci abbia perso notti intere) sia difficile. In fin dei conti può piacere come no, personalmente lo consiglio. Occhio al multi-load che su cassetta è angosciante. Bye Bye! Alla prossima.

Kixx per C64, cassetta
Lit 9.900

STUNT CAR RACER

PRESENTAZIONE 70%
Nella botte piccola c'è il buon vino!
GRAFICA 85%
Molto funzionale e veloce. Fa bene il suo dovere.
SONORO 70%
Sempre le solite cose, niente di più di uno stridor di ruote e un motore che romba.
APPETIBILITA' 90%
Vi catturerà fin dalla prima occhiata.
LONGEVITA' 90%
Sarà difficile staccare gli occhi dal monitor! Occhi però a non diventare ciechi!
GLOBALE 90%
Un must vivamente consigliato a tutti, dai 0 agli 80 anni! (Beh, forse sto esagerando, NdD).

Brumm brumm! No, Paolo cosa fai? Non soddisfatto dei tuoi primi incidenti con la Uno hai deciso di fare danni anche qui? Purtroppo ora se esci fuori strada non ti succede niente, il che è un vero peccato.
Beh, non vorrei annoiarvi raccontando solo episodi autobiografici, abbandoniamo quindi la sfera della pura e semplice soggettività e parliamo di questo gioco.
Indovinate un po' di che genere si tratta? Di un simulatore di calcio lippa (acqua)? Di un gioco sulle corse dei cavalli (fuocherello)? Di un programma sui papparuoli volanti (acqua di nuovo)?
Nooo, niente di tutto ciò, Stunt Car Racer è un gioco che tratta di quei pazzi che saltano nei cerchi infuocati e cose del genere, ovvero gli Stuntmen! Che bello vederli mentre compiono tutte le loro acrobazie, vero? Ma se siete voi al volante? Beh, allora la cosa cambia!
Non se giocate a SCR. Potrete infatti sbizzarrirvi nelle più complesse acrobazie restando comodamente seduti sulla vostra poltrona preferita, impugnando semplicemente un joystick, e restando quindi sempre con i piedi per terra.
Non ci sono molte cose da dire su questo gioco. Sappiate comunque che essendo stati iscritti da un ignoto (forse uno dei programmatori) nel torneo di Stunt Car, dovrete mettercela tutta se volete andare alle Maldive (questo è il premio per il vincitore)!
Indossate quindi la vostra tuta, quei bei guantoni che mettono sempre i piloti, sedetevi nella cabina della vostra vettura e fate un bel sorriso. Non siete contenti?
Come no? Ma per dei videogiocatori esperti come voi sarà un gioco da ragazzi vincere il torneo, non ne siete convinti?



SCR è davvero un gioco eccezionale: grafica e sonoro fanno bene il loro lavoro e la giocabilità è una delle più alte mai viste in giochi di corsa per il C64. In più non si tratta delle solite garette automobilistiche alla Out Run (non che io abbia qualcosa contro questo gioco) c'è in palio il titolo di campione di Stuntcar! Il che è molto più affascinante di correre per conquistare una biondona (mah, se lo dici tu! NdDnontroppoconvinto). E' decisamente un "must" che tutti i possessori di C64 devono possedere, soprattutto al modico prezzo a cui è venduto. Vivamente consigliato a tutti senza eccezioni. Andatevelo a beccare.

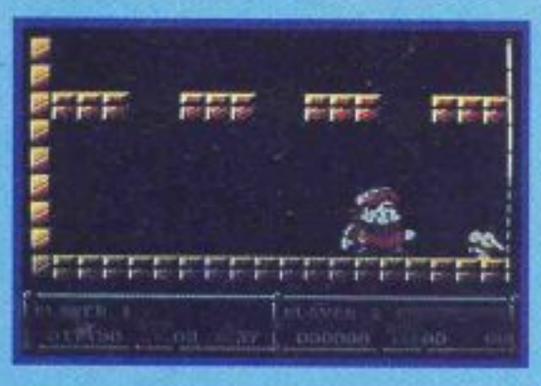
Viùùlenza! Questo gioco mi abbiocca (espressione gergale)(che vuol dire addormentarsi, Dave. Sei sicuro di ciò che hai scritto? nd JH)! Wow e strawow! Era da tempo che non mi divertivo più così! Stunt Car Racer è molto piacevole da giocare. La grafica, inevitabilmente vettoriale, tranne che per la macchina principale è ben definita e si muove sullo schermo abbastanza fluidamente, il sonoro non è niente di eccezionale (il solito rumore di un motore) comunque viene sempre voglia di farsi una bella partita SCR. Perché? Ma è semplice, perché in un videogioco è molto importante, oltre l'aspetto grafico e sonoro anche la giocabilità, e qui ce n'è da vendere! E'un gioco che assolutamente non può mancare nella vostra collezione, correte subito (possibilmente alla guida di una rombante fuoriserie) a comprarlo, non ve ne pentirete, ve l'assicuro!

Code Master per C64, Lit. 9.900

CJ IN THE U.S.A.

PRESENTAZIONE 87%
Bello screen di caricamento, bella musica d'introduzione, possibilità di eliminare il sonoro mentre si gioca, stupenda la possibilità di giocare in due contemporaneamente.
GRAFICA 88%
Carina, tondeggiante e variopinta che volete di più...
SONORO 87%
Niente FX, ma belle musiche d'accompagnamento!
APPETIBILITA' 82%
La prima puntata dell'elefantino non era gran che, ma dopo le prime partite con questo sequel cambierete decisamente idea.
LONGEVITA' 93%
Lungo, vario e difficile al punto giusto.
GLOBALE 90%
Insomma, non strabilia ma l'insieme è un ottimo prodotto!!!

Da qualche parte nella sconosciuta ed infida giungla africana CJ, un simpatico elefantino, giocava tranquillamente con i suoi amichetti a Pinocchietto schiaccianoci turbando, così, il sonno degli animali della giungla (beh! li si può capire, dato il dolce peso di un cucciolo di elefante... NdSH). Comunque, a parte le proteste di alcuni leoni, tigri ed ippopotami, tutto filava liscio come l'olio fino a quando non si sentì un'esplosione provenire dalla casa di CJ. Cosa poteva essere successo? Un'altro fallimento in cucina da parte della mamma? I fratellini che giocando al Piccolo Chimico erano riusciti a produrre della nitroglicerina? Beh, qualunque cosa fosse spinse CJ a tornare a casa di corsa. Non poté credere ai propri occhi, un caos a dir poco impressionante ed in casa non c'era nessuno, ma allora cosa cavolo era successo? RC, un amichetto di CJ, arrivò tutto allarmato ansimando e sbraitando come un disperato e cominciò a sostenere che dei bracconieri avevano catturato tutti i suoi familiari e che li avevano portati negli Stati Uniti. Cosa fare? Semplice!! Prendere il primo trans-atlantico e raggiungere gli States per liberarli. E l'avventura



comincia... Arrivati a destinazione CJ venne a sapere che i suoi fratellini tentarono di scappare e che la fuga in parte riuscì. Purtroppo rimasero intrappolati in diversi stati, da un sacco di nemici, tra cui: alligatori, ratti, poliziotti, cow-boys, indiani, giocatori di football(?) e tanti altri. Lo scopo di CJ è quello di riuscire a liberare i suoi componenti familiari attraversando tutti (o quasi) gli USA e quindi di ripetersi con sua madre. Il gioco è un platform multidirezionale ed è suddiviso in quattro livelli: nel primo girerete per la città di New York con l'obbiettivo di raggiungere la Stazione Centrale; nel secondo partirete da Chicago per arrivare alle Colline Nere del Dakota; nel terzo da San Francisco a Los Angeles ed infine, nel quarto, da Cape Canaveral a Disneyland, dove vostra madre è tenuta prigioniera. Alla fine di ogni livello ci sarà una "specie" di mega mostro da superare (nel terzo, ad esempio, è un enorme giocatore di basket!! NdSH). Quello finale è invece, come si poteva benissimo immaginare, il capo

dei bracconieri che dovrete far schiattare per poter liberare mammina. Durante la vostra simpatica scampagnata avrete modo di accoppare tutto e tutti tramite delle noccioline che sparate con la vostra proboscide e gli abitanti degli States, una volta morti, vi lascieranno dei bonus che potranno tornarvi molto utili come bombe, hamburger, hot-dogs, pillole per l'invulnerabilità, ecc. , e vi assicuro, per ultimo, che le nove vite a disposizione sono appena sufficienti per tirare avanti. E' dura la vita dell'elefante, beh! non mi resta che augurarvi in bocca al lupo (mi sembra piuttosto difficile... ho capito, ho capito, ve la spiego nel commento così potete pensarci! NdSH).

Per spiegare la battuta basta domandarsi: "come fa un elefante ad entrare in una bocca di un lupo? Capita? Sì? Bene, ora posso tornare ad indossare la camicia di forza... Ad ogni modo, anche se è un budget, CJ in the USA è la prima volta che lo vedo in vita mia, e mi ha notevolmente impressionato; non tanto per la realizzazione, ma più che altro per l'insieme, che è grandioso. La grafica è carina, ben animata e con dei bellissimi fondali, il sonoro è decisamente buono, la giocabilità è acchiappante, e se poi contate che giocare in due contemporaneamente in giochi come Super Mario non si può, allora CJITUSA deve essere assolutamente vostro.

MEGACLASSIFICHE

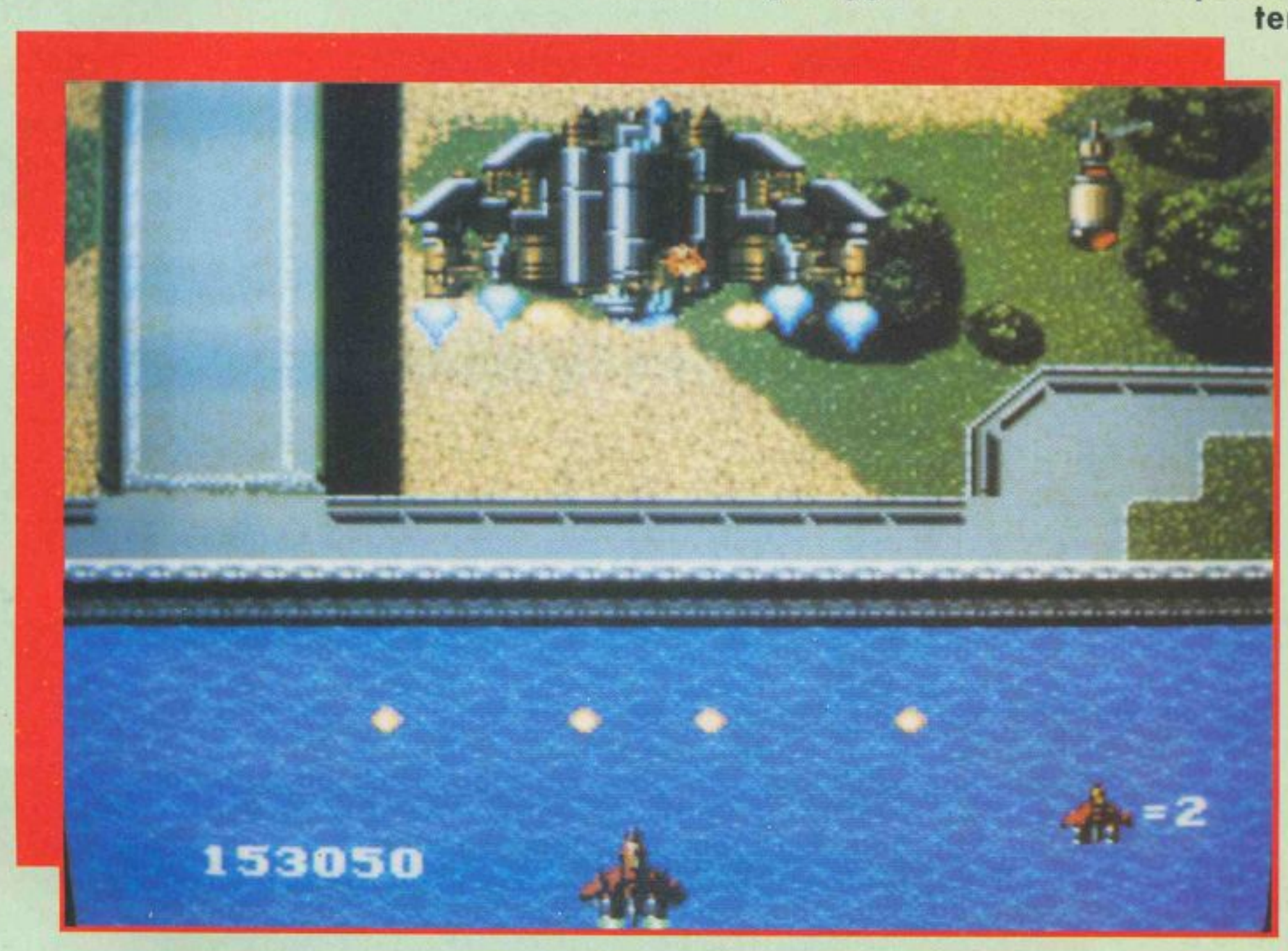
I 20 TITOLI PIU' GIOCATI DAI LETTORI

MEGACLASSIFICA

1-TURRICAN II
2-CREATURES
3-LAST NINJA III
4-TURRICAN
5-MYTH
6-RODLAND
7-FLIMBO'S QUEST
8-ROLLING RONNY
9-BATMAN
10-RAINBOW ISLANDS
11-TURBO OUT RUN
12-PLOTTING
13-TILT
14-ARMALYTE
15-STRATEGO
16-GHOSTS'N'GOBLINS
17-SHADOW OF THE BEAST
18-BUBBLE BOBBLE
19-FINAL FIGHT
20-GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

CONSOLEMANIA

Questo mese le novità nel campo delle console si riscontrano solamente (o maggiormente) sul fronte del software piuttosto che su quello dell'hardware. Una buona notizia è rappresentata dall'entrata nel mercato dei prodotti per console di grandi softwarehouse americane e inglesi, quindi si spera in un aumento nelle uscite dei titoli, che non saranno più solamente giapponesi. Da un recente incontro alla CTO di Bologna, al quale abbiamo partecipato, abbiamo per esempio visto come una casa nota quale Electronic Arts fosse interessata alla produzione (e alla conversione di alcuni titoli che l'hanno resa famosa) di giochi quali The Immortal (un gioco di ruolo isometrico uscito qualche anno fa per Amiga), F 22 (il primo simulatore di volo per Mega Drive) e Road Rash (una corsa motociclistica in cui bisogna gareggiare non solo per vincere, ma anche per la gioia di picchiare gli avversari). Altre uscite saranno invece MIG 29 (altro simulatore, ma della Domark), Robocod (secondo episodio delle avventure del simpaticissimo pesciolino 007, da poco disponibile su computer e fra poco anche su console), e una pioggia di conversioni di Prince of Persia, rispettivamente per Game Boy (!), PC Engine, Master System e Mega Drive. L'Acclaim, scaduto il contratto di esclusiva per la Nintendo, inizierà a sfornare titoli anche per Sega e più precisamente: The Simpsons (cosa che farà molto piacere agli appassionati del cartone animato), Terminator 2 (quello con Schwarzenegger fatto con la formina come il pongo), WWF Wrestlemania Challenge (come noterete dal titolo si tratta di un gioco di pallavolo, e chi ci crede si guardi Tele +2), Smash TV (conversione da un coin op in



cui bisogna eliminare tutti i personaggi che ci sono con voi sullo schermo per aggiudicarvi un tostapane), Total Recall (aridaje con 'sto Schwarzenegger, che qui fa il buono e il cattivo in una volta sola) e Arch Rivals (ennesimo coin op della Williams, come Smash TV, in cui giocherete uno sport del futuro, un miscuglio tra basket, hockey, ping pong, scarabeo, monopoli e scopa). L'Imageworks, dal canto suo, prevede di pubblicare una serie di conversioni per entrambe le macchine di casa Sega, ovverosia il Master System e il Mega Drive. Titoli previsti sono: Speedball 2, Back to The Future 2, Back to The Future 3, Xenon 2 e Predator 2 (tra l'altro una versione completamente diversa da quelle per computer). Anche per la più piccola tra le console Sega sono in arrivo novità; si tratta per la maggior parte però di conversioni da Master System, tre cui (udite udite) il famosissimo Sonic The Hedgehog.

Passando alle console Nintendo si riscontra, pur se in misura minore, anche qui un aumento delle produzioni: stanno infatti arrivando Robocop 2(in cui il nostro metallico amico deve fermare il diffondersi di Nuke, una letale droga, e scontrarsi con un suo neonato "fratellastro"), Rainbow Islands e New Zealand Story (che invece narrano rispettivamente la prima e la seconda puntata delle avventure dei due simpatici fratellini Bub e Bob), e l'incredibile bibbia del calcio videoludico, ovvero Kick Off, per NES. Per Gameboy invece sono in dirittura d'arrivo Turrican, uno dei migliori shoot'em up di tutti i tempi, Paperboy, il famoso gioco del bimbo sparagiornali e Runes of Virtues.

Incredibile come i programmatori siano riusciti a comprimere un RPG simile in una cartuccia da un Megabit: 170 livelli conditi con mostri, pozioni e altri tipici ingredienti da

RPG; in più, una batteria tampone per il salvataggio della situazione di gioco, una mountain bike con cambio shimano, una macchina per il caffè espresso e un soggiorno in montagna per due persone! Il Super Famicom invece verrà letteralmente sommerso da una valanga di titoli: Rocketeer, il nuovo eroe (che vagamente ricorda un certo Rocket Ranger) della Disney, Lemmings, che dopo il successone su Amiga è stato convertito anche per SF, Dungeon Master, l'immortale RPG, infilato in una cartuccia da 8Mbit del Famicom. Da non dimenticare la serie di uscite della EA (al secolo Electronic Arts) anche per queste console: John Madden's Football e Lakers vs. Celtics and NBA Playoffs per SF e Jordan vs. Bird: One On One per Game Boy.

Beh, le novità dal Giappone certo non mancano: è in preparazione Street Fighter 2 su Mega CD, Rent a Hero (Affitta un eroe col tuo Mega Drive), un mega titolone (almeno in Giappone, a quanto pare), che comprende elementi di un RPG assieme a quelli di un beat'em up. Se i programmatori sono riusciti a fare un buon lavoro tipo quello di Arcus Odyssey, non sarà assolutamente da perdere. Ancora per MD è in arrivo una specie di clone di F1 Circus '91, il miglior driving game per console (per PC Engine), cioè un gioco di guida con visuale dall'alto. Mentre per Super Famicom viene convertito uno fra i migliori e più conosciuti shoot'em up per MD: Thunderforce 3, che per SF si chiamerà Thunder Spirits, ma si tradisce con il marchietto Technosoft.

Questo mese su Consolemania: reduci dalle fatiche natalizie (e soprattutto di San Silvestro), i nostri baldi redattori vi sfornano alcuni titoli di assoluto rispetto. Iniziamo con Quackshot per Mega Drive, un'altro gioco ispirato ai personaggi Disney. Il protagonista però non è il solito Topolino, ma lo sfortunato per eccellenza, Paperino, che si lancia sulle orme di Harrison Ford in un'avventura alla Indiana Jones per recuperare il tesoro di un antico popolo americano. Passiamo poi all'incredibile Outrun Europa per Master System, una conversione fra quelle migliori per questa macchina, conversioni che migliorano sempre più con l'apporto delle grandi softwarehouse di cui ho parlato prima. C'è uno speciale sul football americano con due giochi per MD: Mike Ditka Power Football e Joe Montana Football (di cui è recensita anche la versione MS). Troverete inoltre Raiden (un classico fra gli shoot'em up) per PC Engine, Castlevania IV e Super EDF per Super Famicom, Castlevania II per Game Boy, Wonderboy V (!) per Mega Drive e, sempre per MD, un gioco completamente fuori di testa (forse è per quello che ci piace tanto): Toejam & Earl! Beh, penso di aver anche per questo mese soddisfatto Giancarlo, e mi congedo dignitosamente prima che si presenti armato di frusta. Oddio eccolo! Aiuto! Aiutooooo...

I GIOCHI per...

cataloghi gratuiti completi e aggiornati sempre disponibili !

Il negozio accetta tutte le carte di credito e Bancomat.

Game Art Anna Spina

LISTINO COMPARATO 8 BIT GENNAIO 1992

TITOLO	TRA	C64c	C64d	AMS c/d
3D CONSTRUCTION KIT	SI	49,90	49,90	....
500 C.C. MOTO MANAGER	ITA	29,90	29,90	....
AIR/SEA SUPREMACY	SI	29,90	39,90	....
ALIEN STORM	SI	19,90	25,90	19,90
BATTLE COMMAND	SI	....	25,90	....
BIG GAME FISHING	ITA	29,90	29,90	....
CAPCOM COLLECTION	SI	39,90	49,90	....
CAPTAIN PLANET	SI	19,90	25,90	....
CHALLENGERS	SI	29,90	....	....
CHART ATTACK	SI	29,90	29,90	....
CHEVY CHASE	SI	19,90	....	....
CHIP'S CHALLENGE	SI	19,90	25,90	....
CISCO HEAT	SI	19,90	25,90	19,90
COLOSSUS CHESS 4	ITA	19,5	....	....
CROWN		19,90	25,90	....
DARKMAN	SI	....	....	19,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN		....	59,90	....
DINOWARS		29,90	29,90	....
DOUBLE DRAGON II	SI	19,90	25,90	....
DOUBLE DRAGON III	SI	19,90	25,90	....
DRAGONSTRIKE		....	59,90	....
DYLAN DOG	ITA	24,90	24,90	....
EDD THE DUCK!	SI	20	....	....
ELVIRA	SI	....	49	....
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	19,90	25,90	....
ERE HITS VOL 1		....	....	16,90
ERE HITS VOL 3		....	....	25
EXTREME	SI	19,90	25,90	....
F1 G.P. CIRCUITS	ITA	19,90	25,90	....
FERRARI FORMULA ONE	SI	24,90	29,90	....
FINAL BLOW	SI	19,90	25,90	....
FINAL FIGHT	SI	19,90	25,90	19,90
FOOTBALL CHAMP	ITA	29,90	29,90	....
FORMULA 1 3D	ITA	29,90	29,90	....
FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	29,90	29,90	....
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER		....	69,90	....
GAUNTLET III	SI	....	....	19,90
GEM'X	SI	19,5	....	....
GOLDEN AXE	SI	19,90	25,90	19,90
GRANDSTAND	SI	29,90	49,90	....
HEROQUEST	SI	29,90	29,90	....
HEROQUEST Return of Witch Lord	SI	19,90	25,90	....
HOLLYWOOD COLLECTION		39,90	....	....
HUDSON HAWK	SI	19,90	25,90	....
I PLAY 3D SOCCER	ITA	29,90	29,90	....
INTERCHANGE	SI	19,90	25,90	....
JAMES BOND COLLECTION	SI	29,90	39,90	....
KICK OFF 2	SI	19,90	25,90	19,90
KIND OF MAGIC 3		29,90	29,90	....
LA STORIA INFINITA II	ITA	20	19,90	....
LAST BATTLE	SI	19,5	25	....
LAST NINJA III	SI	19,90	25,90	....
LOGICAL	SI	19,90	25,90	....
LOOPZ	SI	19,5	25	....
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	SI	29,90	....	....
LUPO ALBERTO	ITA	19,90	25,90	....
MANCHESTER UNITED EUROPE	SI	19,90	25,90	19,5
MEGA PHOENIX	SI	....	25,90	....
MEGA TWINS		19,90	25,90	....
MERCS	SI	19,90	25,90	....
MIDNIGHT RESISTANCE	SI	....	....	../29,90
MILLEMIGLIA	SI	29,90	29,90	....
MOONFALL	SI	19,90	25,90	....
MOVIE PREMIERE	SI	49	59	....
NINJA RABBITS		15	....	....
OUT RUN EUROPA	SI	19,90	25,90	19,90
OVER THE NET	ITA	19,5	25	....
PICK'N PILE	SI	19,90	....	....
PIT FIGHTER	SI	19,90	25,90	....
POWER UP		29,90	....	....
PREMIER COLLECTION	SI	29,90	29,90	....
PRO TENNIS TOUR	SI	....	....	../29,90
PROJECT FIRESTART		....	39,90	....
QUICK DRAW McGRAW	SI	19,90	....	....
RAINBOW COLLECTION		19,90	25,90	....
RBI BASEBALL II	SI	19,90	25,90	....
ROAD RUNNER & WILE COYOTE	SI	19,90	25,90	....
ROBOZONE		19,90	25,90	....
RODLAND	SI	19,90	25,90	....
ROLLING RONNIE	SI	19,90	25,90	....
RUGBY The World Cup	SI	19,90	25,90	....
SCACCHI SIMULATOR	ITA	29,90	29,90	....
SECURITY	SI	19,5	....	....
SHADOW DANCER	SI	19,90	25,90	....
SIX APPEAL	SI	....	39,90	....
SKULL & CROSSBONES	SI	19,90	....	....
SKYFOX II	SI	....	18,90	....
SLY SPY Secret Agent	SI	....	....	../29,90
SMASH TV	SI	19,90	25,90	....
SPEEDBALL 2		19,90	25,90	....
SPORTING GOLD	SI	29,90	....	....
SPOT	SI	....	25,90	....
SQUASH J.KHAN	SI	19,5	25	....
STAR CONTROL		....	29,90	33
STRATEGO		....	29,90	....
SUPER CARS	SI	19,90	....	....
SUPER MONACO G.P.	SI	19,90	25,90	....
SUPER OFF ROAD	SI	19,90	25,90	19,90
SUPER SEGA	SI	39,90	49,90	....
SUPER SIM PACK	SI	39,90	49,90	....
SUPERHEROES		....	39,90	....
SUPREMACY	SI	19,90	25,90	....
SWAP	SI	19,90	....	....
SWITCHBLADE	SI	29,90	29,90	....
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	....	25,90	19,90
TENNIS MANAGER G.P.	ITA	29,90	29,90	....
TERMINATOR 2	SI	19,90	25,90	19,90
THALAMUS THE HITS 2		35,90	39,90	....
THE BALL GAME	SI	19,5	25	....
THE BASKET MANAGER	ITA	29,90	29,90	....
THE BLUES BROTHERS	SI	19,90	....	....
THE CYCLES		29,90	29,90	....
THE HUNT FOR RED OCTOBER		19,90	....	....
THE KEYS TO MARAMON		....	39,90	....
THE MAGIC CANDLE Vol.1		....	39,90	....
THE POWER	SI	19,5	....	....
THE SIMPSONS	SI	19,90	25,90	....
THE ULTIMATE COLLECTION	SI	29,90	....	....
THUNDER JAWS	SI	....	25,90	....
TOP CAT BEVERLY HILLS CATS	SI	19,90	....	....
TOTAL RECALL	SI	....	25,90	....
TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	....	....	19,90
TURBO CHARGE	SI	19,90	25,90	....
TURRICAN II The Final Fight	SI	19,90	25,90	19,90
TURTLES II The Coin-Op	SI	29,90	29,90	29,90
ULTIMA VI The False Prophet		....	49,90	....
VIRTUAL WORLDS	SI	29,90	49,90	....
VOLFIED	SI	19,90	25,90	....
WORLD CLASS RUGBY		....	25,90	....
WRESTLEMANIA WWF	SI	19,90	25,90	....

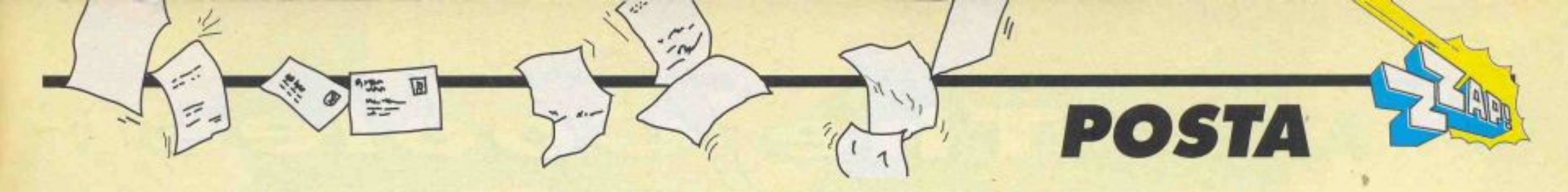
via S. Prospero 1 MILANO

giochi da tavolo

giochi di ruolo, miniature, librogame.....

Vendita per corrispondenza in tutta Italia; telefonare ai numeri 02 / 874580 - 874593 (9,30-12,30;15-19,30).

PERGIOCO. PER I RINOCERONTI DEI VIDEOGIOCHI.



E' Natale... Sono tutti più buoni... "Mica tanto!". Testuale citazione di quanto sgorgato con vemente e raccapricciante disappunto dalle fauci, colanti rivoli di lava infuocata, del nostro simpatico e soprattutto disponibile caporedattore... "La Posta, dov'è la Posta... Rickiiii! Voglio la Posta, e la voglio adesso, anzi no! Prima!...". Vi racconto allora un'aneddoto desolante, per non dire drammatico, che ho dovuto affrontare (evidentemente superandolo, visto che qualche cosa la state pur leggendo). Avevo praticamente ultimato la fatica epistolare di questo mese con un ritardo che tutto sommato rientrava in quello consueto (diciamo pure accademico), o al limite si discostava di poco (sapete com'è... i regali, le strade illuminate, la neve...). Mi accingevo quindi a salvare il tutto, con notevole soddisfazione, quando un leggero crampo mi colse il polpaccio sinistro, vuoi per la lunga inattività, vuoi perché trovandosi un metro e novanta più in basso si sentiva sicuramente trascurato, fatto sta che m'è venuto da sgranchirmi le gambe... L'azione s'è svolta spontanea e fatalmente imprevedibile, sfiorando inavvertitamente quella spina infame che si nasconde fra i fili sottostanti la scrivania. Il fedele Mac redazionale non deve avere però apprezzato la cosa, resettandosi senza possibilità di replica e risvegliandosi dal suo torpore digitale decisamente indispettito. La Posta era ovviamente sparita in un'altra dimensione, risucchiata nel nulla di uno schermo spento... Morale della favola, registrare SEMPRE il testo che si sta scrivendo, onde evitare spiacevoli inconvenienti. Per una volta non l'ho fatto ed eccomi qui a subirne le conseguenze... "La Posta, voglio la Posta, perché non c'é la Posta... Ricki! E' sempre colpa tua...".

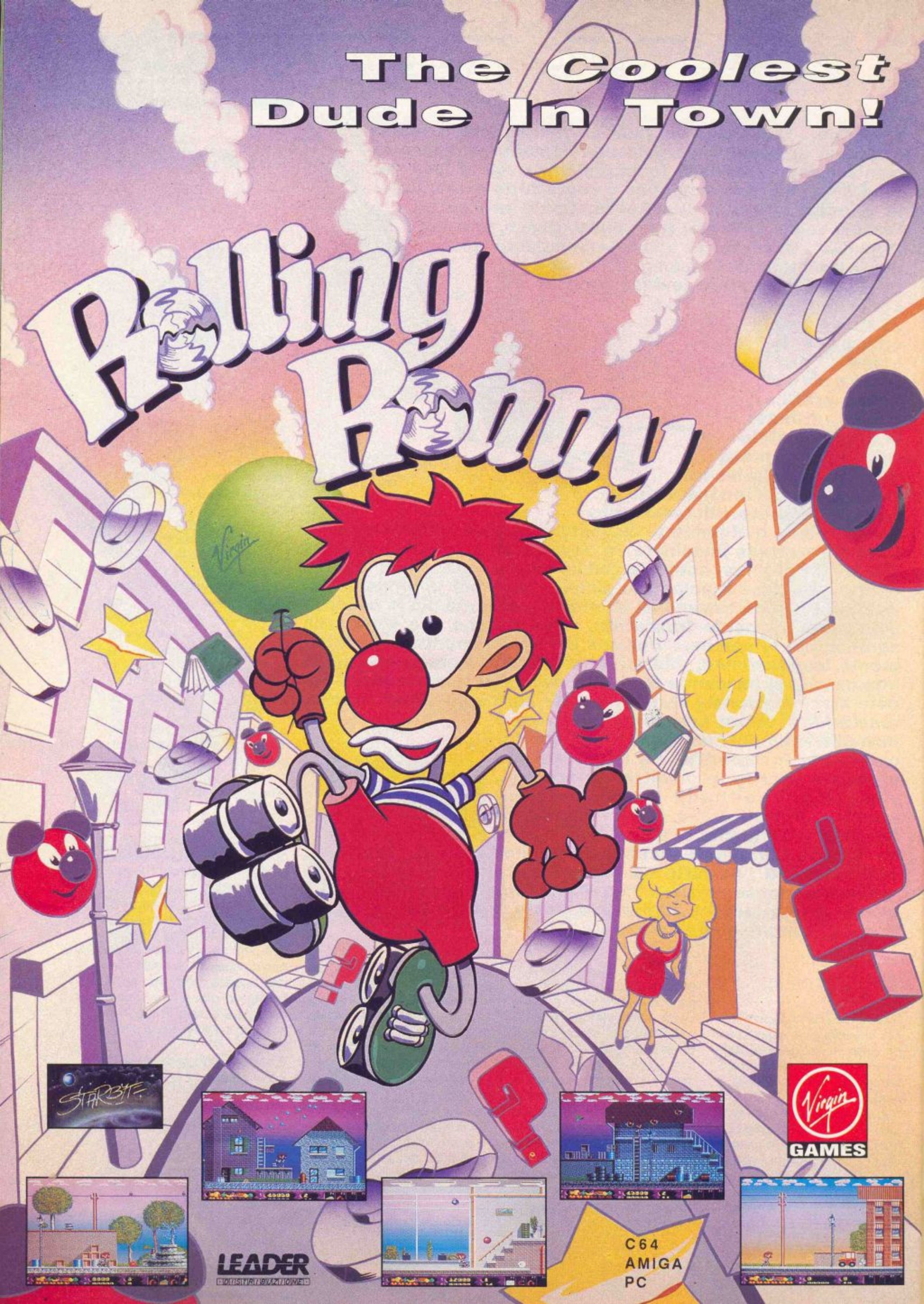
La fatidica spina...

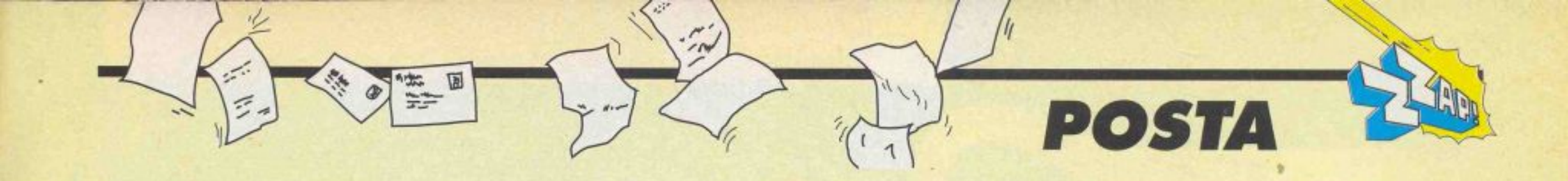
Le vostre missive vanno inviate a: ZZZAP! (così recuperiamo la zeta smarrita del numero scorso, ndR) POSTA. Edizioni Xenia. Casella Postale 853. 20101 Milano. Italia. Pianeta Terra. Sistema Solare...

VOGLIA DI GIOCARE

"Mitica redazione di ZZAP!
Chi vi scrive è un orgoglioso possessore del grande C64, nonché vostro affezionato lettore da ormai più di due anni.
Per anni ho usato il mio favoloso 8bit distruggendo alieni, massacrando ninja e saltando sulle piattaforme, ma da un po' di tempo mi sto appassionando con le avventure (più grafiche che arcade) e l'unico motivo per il quale non acquisto RPG è il prezzo al quale sono venduti. Mi sono divertito tantissimo con Elvira (non fraintendetemi) e con il seppur limitato Mean Streets (che aveva comunque il pregio di scorrere liscio, senza far incappare il giocatore in qualche punto morto) e attendo con impazienza sempre maggiore il fantomatico Murder (arriverà mai?)(la speranza è l'ultima a morire, ma chi visse sperando...). L'altro giorno poi sono riuscito ad agguantare una tanto agognata, quanto insperata copia (originale, of course!) di Zak McKracken, che non avevo acquistato all'epoca della sua uscita perché non avevo ancora il drive (sì, lo so che non ve ne frega niente, ma non immaginate che cosa voglia dire per me). Da quel momento in poi ho trascorso ore indimenticabili e mi sono scollato dal monitor solo per mangiare e per recuperare un po' del sonno perduto (effettivamente sto esagerando (per fortuna! Ci ho provato anch'io una volta, tanti anni fa, con Ghost'n'Goblins, alla fine l'ho finito, poco prima che le occhiaie s'inghiottissero gli occhi... NdR). Ed è nelle brevi pause che mi sono chiesto perché la Lucasfilm, leader in questo settore, abbia deciso di abbandonare il C64; sì, certo, qualche arcade ce lo propone sempre, magari di ottima qualità come NightShift, ma un'avventura interattiva è tutta un'altra cosa. Perché noi non possiamo divertirci con Loom, Monkey Island, Monkey Island 2 o Indy 4? Se un giorno uscissero Maniac Mansion II e Zak II, pensate che si preoccuperebbero di noi sessantaquattristi? Non credo che sia impossibile convertire queste avventure, difficile certo, ma non impossibile. Considerando poi che alla Lucasfilm sono dei maghi in questo, ci si domanda maggiormente il perché! Come hanno fatto i ragazzi della Flair a convertire Elvira? Non ci spaventa se il gioco occupa sei dischi (ormai ci siamo abituati), né ci interessa una grafica superba o un sonoro digitalizzato, vogliamo solamente un gioco che sappia coinvolgerci con la sua trama, che ci regali ore di divertimento.
E' giusto che la Lucasfilm pensi prima al PC e agli altri 16Bit, ma anche noi non vogliamo essere dimenticati. Avventurosamente vostro... Antonio Rubini".

Sono già parecchi mesi che si preannuncia, continuandola però a rimandare, la fatidica morte del 64. E invece


The Coolest Dude In Town!
Rolling Ronny
STARBYTE
LEADER
DISTRIBUZIONE
C64
AMIGA
PC
Virgin
GAMES



ogni mese continuano ad uscire giochi d'ottimo valore (le tre Medaglie D'Oro di questo numero non sono mica uno scherzo) per riempire una rivista che ci sembra essere ancora decisamente vitale. Non ci sono però dubbi che la produzione "globale" stia progressivamente diminuendo le sue uscite, e in questo influiscono sicuramente le decisioni a lungo termine di alcune case (generalmente quelle più piccole, che hanno quindi un budget limitato e una minor possibilità di seguire molteplici prodotti allo stesso tempo. Non il caso quindi di Ocean o US Gold, giusto per intenderci). Come infatti non è più pensabile ipotizzare nuovi giochi per Vic 20, allo stesso modo bisogna entrare nell'ordine di idee che alla stessa sorte è destinato anche il glorioso Commodore 64, e con lui (molto più tardi) anche l'Amiga che sta vivendo il suo momento, forse, di massimo splendore... Questo è il progresso. Progresso continuo, ma anche graduale, che quindi non può sicuramente giustificare allarmismi esasperati di chi vorrebbe far finire tutto e subito. Siamo nel ramo calante di una parabola, su questo non ci sono dubbi, ed è inutile nasconderlo, ma giochi come ad esempio Elvira (l'avventura, conversione assolutamente strepitosa. Anche l'arcade comunque non è affatto male) testimoniano che l'impegno c'è ancora, eccome. Passiamo quindi alla Lucasfilm, che sicuramente non fa parte delle "case piccole" di cui si parlava prima, qui il discorso è diverso. Trattandosi infatti di una compagnia americana è evidente che diano la precedenza assoluta al quelle esigenze di mercato che è loro precisa intenzione soddisfare, questo è il motivo per cui Monkey Island II viene realizzato prima su Pc e sarà, solo in un secondo tempo, convertito anche su Amiga. Si tratta di scelte fatte a tavolino che prevedono un'accurata programmazione in base a dati di marketing ben precisi, quegli stessi dati che gli hanno indotti a realizzare qualche anno addietro capolavori assoluto come Maniac Mansion e Zak McKracken sul 64 prima che su qualsiasi altra macchina. Detto questo non sono purtroppo in grado di dirti se siano o meno previste nuove realizzazioni da parte della Lucasfilm, ma non appena avremo modo di parlare con Douglas Glen glielo chiederemo, state pure tranquilli.

ASPIRANTI REDATTORI

"Spett. redazione di ZZAP!, con la presente missiva colgo l'occasione di ringraziarVi per avermi usato la cortesia di citarmi nella Posta Synthetica, trovo però alquanto eccessivo i compenso da voi richiesto per tale prestaz... Ehm... Stavo scherzando (quali scherzi, sgancia la grana! NdR).
Ma andiamo, mica avrete creduto sul serio che il sottoscritto avrebbe svelato la realtà delle bustarelle, del clientelismo, degli intrighi che si celano dietro la scelte delle lettere da pubblicare della Post... (Eh? Cos...? L'ho appena fatto?) Oops!... Mi trovo in un leggero imbarazzo (non avrete mica intenzione di mandarmi Steve con 10Kg di cemento per farmi un paio di scarpe nuove, eh?) ma non importa! Passiamo infatti all'argomento della lettera, ovvero l'intenso allenamento a cui mi sottopongo per diventare un recensore. Poiché è il duro lavoro che dà i migliori risultati mi sono costretto a provare e a recensire i peggiori scarti di mercato (intendiamoci, non titoli quali Shadow Warrior o The Hunt for Red October, ma prodotti ugualmente validi). Per gli shoot'em'up ho testato il notissimo PORCOCAN. La storia ha inizio quando il perfidissimo Signore della Galassia Nera, nonché Gestore della Boutique Rosa (Biancheria Intima & Collant) ha totalmente distrutto il pianeta/la razza/la famiglia/il trilocale più servizi in centro del nostro eroe, il fortissimo Porcocan (in realtà si chiamava PierLuigi, ma quando vide il disastro alzò gli occhi al cielo, aprì la bocca e... il resto è storia). Naturalmente l'eroe non è disarmato, ma può ottenere Laser, Super Laser, Extra Laser, AnvediKerobba Laser, Bounce Shot, 3-way Shot, K-Way Shot (contro la temibile pioggia acida) e una MegaUltraSmartBomba a fusione nucleare (che spazza via tutti i nemici, l'eroe stesso, la schermata e il video se non siete veloci a staccare. I bonus che... Ehm... Non si trovano negli infiniti mondi. Cosicché il nostro eroe non potrà far altro che sputare sui temibili multiformi, ultratecnologici (sono le astronavi di Space Invaders che, sebbene in pensione per raggiunti limiti di età, non disdegnano qualche lavoretto "nero") alieni che, oltre a massacrarlo all'istante, lo sbeffeggiano allegramente... Per i picchiaduro (bitemap, in perfetto inglisc) ho provato il conosciutissimo BUBBLE DRAGON (nato dalla fusione di due cult-games) in cui due brontosini Bub & Bob cercheranno di sterminare i perfidi teppisti che hanno rapito la loro ragazza... (Era già sparita in Double Dragon? AH...!). Dicevo, cercheranno di sterminare i perfidi teppisti perché gli va così, con le loro bolle, al che i teppisti, ridendo allegramente (non ho potuto resistere a scegliere giochi con una certa componente umoristica), li riempiranno i mazzate & roncolate.... Per le simulazioni sportive avrei voluto provare KRICK OFF, nota simulazione di cambio di gomme forate, ma non ne ho avuto abbastanza stomaco, scusatemi... Tra gli RPG ho scelto DEFENDERS OF THE TRANCE, il personaggio si trova murato vivo in una stanza piena di gente profondamente addormentata (guardate bene da tutte le parti, ci deve sicuramente essere un televisore con

Scene (che non vorremmo mai vedere) di fine numero

Domenica In... NdR) e, poiché non riesce a svegliare nessuno con cui interagire, interagisce con sé stesso per ore intere, finché non diverrà schizofrenico. A sdoppiamento di personalità avvenuto avrete finalmente qualche d'uno con cui giocare a Subbuteo e spegnerete il computer (meglio tardi che mai)... Se vi servisse un nuovo redattore, provate a contattarmi e vedrete che, se mi metterò di impegno, cercherò di emulare le vostre gesta (al momento non pretendo di esserci riuscito)."
Luca Cerutti

Iniziamo con dei grossi complimenti per il caro Luca che ha dato prova di indiscutibile abilità, a cui si aggiungono quelli per un altro Luca, questa volta Maraldi, che ha inviato una manciata di sue buone recensioni (probabilmente ne parlerò in TGM). Si tratta comunque di un discorso che non è affatto facile affrontare, da una parte infatti vi invito caldamente ad inviarmi il vostro materiale, dall'altra sarebbe ipocrita assicuravi che sarete sicuramente presi tutti quanti come redattori. In effetti siamo or-

SHOWROOM SDF
SOFTCENTER
HI-FI — COMPUTERS
VIDEO - CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427
VI OFFRE
Tutte le novità software
PER
CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

TURBOCHARGE

Alla guida di una fiammante automobile sportiva il giocatore deve solcare le strade a velocità ultrasoniche e distruggere tutto quello che ostacola il suo cammino. Protagonista un intrepido poliziotto all'inseguimento di spietati spacciatori di droga. 5 livelli di gioco, oltre 20 differenti tipi di nemici.

"...un gioco vivamente consigliato a tutti senza nessuna riserva..." globale 97%.
("ZZAP!" settembre)

C64
AMIGA

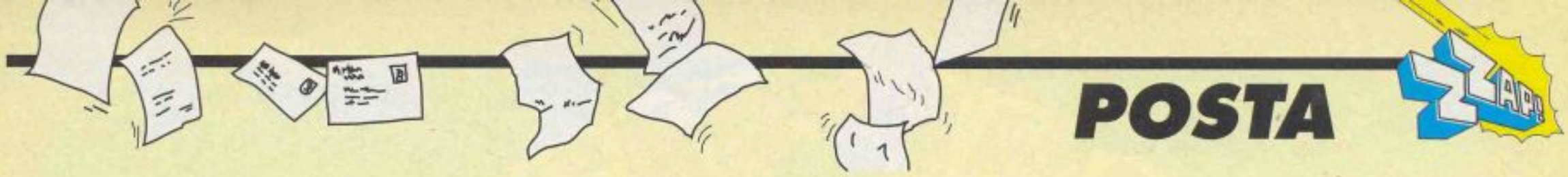
La parola d'ordine è: AZIONE

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY
TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

© 1991 System Three Software Ltd. All rights reserved

CADARIO



mai praticamente al completo, e con l'inserimento degli ultimi arrivati crediamo che l'organico così costituito sia ormai sufficiente a coprire la mole di lavoro mensile, con questo però non posso nemmeno escludere a priori un esito diverso... Provar non nuoce. Comprendo di non essere stato particolarmente incoraggiante, ma ho parlato con la massima sincerità; mi auguro che, almeno questa, l'avrete apprezzata.

BOVABYTE II

(Terza Parte)

"Ottobre, mese piuttosto palloso in tutti i sensi, ma principalmente per due motivi, primo perché la scuola comincia a ingranare di brutto, secondo per la relativa penuria di novità nel campo dei videogiochi, sebbene essa preceda la valanga di novità che apparirà durante il periodo natalizio. Scusate il tono tendente al serio, ma proprio non so come iniziare il 3° numero di BOVABYTE II, comunque per farmi perdonare, oltre a riprendere la rubrica "VITA ECC..." ho inserito nella sezione trucchi una parte interamente dedicata ai Coin-op, ma è ora che lo spettacolo inizi.

VITA E ABITUDINI DEI PROGRAMMATORI

Vi siete mai chiesti, mentre state giocando, chi è che ha creato quella meraviglia (o schifezza) che avete fra le mani?

Se la risposta è affermativa, Bovabyte II vi spiegherà tutto ciò che non sapevate.

Dal punto di vista fisico il programmatore è totalmente affine con il videogiocatore da bar (per maggiori chiarimenti vedere il 1° numero di Bovabyte II, o cercare a pagina 777 del televideo), e in più molti di essi, portano il codino (ultimamente hai per caso visto "Le Relazioni Pericolose"?NdG).

Il codino non ha una funzione puramente estetica, ma permette al programmatore di collegarsi con il computer, tramite porta seriale, direttamente, evitando la spesa di costose interfacce neuronali. In questo modo il programmatore dialoga direttamente con la macchina, risparmiando molto tempo nella fase di programmazione. Questo sistema ha un unico "piccolo" inconveniente, infatti può capitare che il programmatore (abbia la forfora? NdR) scambi il suo cervellino con la ROM del computer, in questi casi chiamare subito il centro assistenza che provvederà, nel giro di 2 settimane, a far tornare tutto alla normalità. Nel frattempo il computer, sebbene dentro un essere umano, è utilizzabile al massimo delle sue potenzialità. Sicuramente vi starete chiedendo come è possibile ciò (Infatti! ndR), ma Bovabyte II è demenza (lo sospettavamo ndG&R) e non scienza quindi passiamo alla spiegazione. Innanzitutto parliamo dei collegamenti: joy porta 1, narice destra; joy porta 2, narice sinistra; tastiera, orecchio destro; porta seriale, dito mignolo della mano sinistra; uscita TV, dito mignolo della mano destra. Dopo aver fatto i collegamenti basterà utilizzare la bocca come disk drive e il gioco è fatto.

Perché i porcospini giapponesi sono diversi dagli altri porcospini, perché hanno gli aculei a mandorla!

GLI STRUZZI (ovvero TRUCCHI) DI BOVABYTE II

Turrican II per C64: per avere nemici infiniti, resettare e scrivere:

POKE 51512, ZZAP!

SYS 2275 per ripartire.

Se avete la stampante, basterà digitare durante la endsequence "Andrea Lanza is the Last Bovabyte", in tal maniera la stampante stamperà l'ultimo numero di Bovabyte II.

Rad Mobile per Spectrum: il mese scorso abbiamo intervistato il programmatore del suddetto gioco, ma ora possiamo comunicare il Cheat mode in anteprima planetaria (sì lo sappiamo, siamo i migliori ndMe). Ah! Stavo per dimenticare una cosa di secondaria importanza, cioè il Cheat mode: per avere ruote di scorta infinite, dovete caricare il gioco, poi spegnere il computer, andare in sala giochi, finire "Double Dragon III", tornare a casa, ricaricare "Rad Mobile", guardare "Mai dire TV", leggere Consolemania (questa è pubblicità gratuita che vi faccio, ndMe), scrivere nello schermo dei titoli "IKARI sei uno scemo", indicare con il joy: su, su, su, destra, sinistra, giù, giù, giù, giù, e basta, fatto questo versate del caffè bollente sullo Speccy e iniziate a giocare.

COIN-OP:

-Pit Fighter

Per mettere le vite infinite nel suddetto gioco dovete procurarvi:

A) Un C64 con tastino Reset.
B) Una motosega.
C) Saldatore.
D) Una cartuccia di "Dr. Mario".

Ora recatevi alla sala giochi più vicina e, con la motosega, staccate joy e pulsantiera da cabinato, fatto questo collegate, tramite porta seriale, il C64 al Coin op, saldate il tutto ed accendete entrambe le macchine (infatti se cercate di staccare il joy con il Coin op acceso potreste rovinare irrimediabilmente la motosega ndMarioZucca).

A questo punto posso presentarvi 3 casi:

1) Il coin op esplode (probabile ndR).
2) Il gestore, insospettito dal rumore che avete fatto col saldatore, comincia a rullarvi di kartoni (Thanks to Paolo Besser ndMe).
3) Se non si sono verificate nè la prima nè la seconda ipotesi, vuol dire che esiste la terza ipotesi (il suicidio? ndR)(Arrrrgggh! NdMio padre, mia madre, mia sorella) ora basta, resettate il gioco e inserire:

POKE 10105+ COS (5), 99 per vite infinite

POKE 007, 255 per avere la licenza di uccidere

P.S: nel caso fosse presente qualche virus, per debbellarlo, basterà lasciare la cartuccia di Dr. Mario nell'acqua bollente per cinque minuti, far bere tutto al computer e tenerlo al caldo per un paio di giorni. Per essere certi della presenza di un virus, basterà dire "C'è lo qui la Brioche" (NoooOOooo!!! ndR) e, se il virus è presente, sentirete come risposta "salve sono un virus!". Il resto alle prossime puntate..."

Andrea Lanza

Con 3 nuove riviste!

PREOCCUPANTE INSODDISFAZIONE

"Gentile redazione i ZZAP!,

Ho deciso di scrivervi per esprimere i miei pareri riguardo lo strafamosissimo Turrican II e per porvi alcune domande. Non sono infatti d'accordo con i pareri dei recensori. Sì, devo ammetterlo, il suddetto gioco è un'opera d'arte da tutti i punti di vista, ma ciò non fa che rivoltarsi contro il gioco stesso in maniera negativa: ci ho giocato e rigiocato per intere settimane fino a che, con grande soddisfazione, sono riuscito a completarlo. Due minuti dopo essermi gasato con la splendida sequenza finale, mi resi conto che non avrei rigiocato mai più, e il solo pensiero i un'altra partita tutt'ora mi disgusta. E' come avere un Morandi in casa, tutti i giorni lo vedi, lo rivedi, tanto che finisci per impararne anche i minimi tratti e tutto ciò a lungo andare disgusta. Lo stesso è con il programma in questione: data la giocabilità e la fattura tecnica, ti senti costretto a giocarci, esaltandoti per ogni nuova scoperta, ogni passo avanti, ma cosa succederà quando avrai finito una partita? Dovrai ricominciare facendo le stesse cose, come ad esempio blastare "l'astronavone supersegreto avente ben quattro vite nel pancione" a metà del livello 1.2, trovando tutto ciò ripetitivo, nonché noioso. Non vorrei annoiarvi ulteriormente con questa critica deficente (bella rima), quindi vado avanti...".

Massimiliano Pacchiano

A prescindere dall'evidente infondatezza della tua "critica", che traspare comunque

Ci rivediamo a febbraio!

dalle tue stesse parole (Turrican II è unanimamente definito uno dei migliori giochi mai apparsi su Commodore 64, sul 98% non ci possono essere dubbi), ho voluto pubblicare la tua lettera in quanto denota un atteggiamento estremamente pericoloso che, mi auguro per voi, non sia condiviso da altri lettori. Il punto è questo: ma come diavolo si fa a detestare qualche cosa per la quale fino a pochi secondi prima si era impazziti, solo perché non più in grado di garantire quelle stesse emozioni? Mi sembra ragionevole l'affermazione che una volta finita una cosa questa non susciti più il medesimo fascino, e posso quindi condividere un senso di malinconia indivisibile da tante vicende della vita (nelle quali sono inclusi anche i videogiochi), ma arrivare ad imputare la colpa di tutto alla cosa in sé mi sembra veramente assurdo e irresponsabile. Non mi piace il ruolo di predicatore, ma bisogna rendersi conto che la vita non può andare sempre e solo come noi vorremmo, e che certe cose sono destinate a concludersi; divertiamoci quando possiamo e ricordiamo con il sorriso sulle labbra quello che abbiamo passato. Mi sembra un atteggiamento più maturo, più positivo e sicuramente meno oppressivo. Pensiamoci sopra; nel frattempo, a grande richiesta...

INTERPRETAZIONI EPISTOLARI VII

"Caro (o sadico) Ricki,
sono Alberto (o Al, ti ricordi di me?) e ti scrivo questa lettera per farti una piccola critica, non pensare che sia perché tu mi stia antipatico, anzi, proprio per la tua simpatia voglio comunicarti il mio parere su una risposta che hai dato ad una lettera. Dunque, ogni mese (sto cominciando da principio per chi l'avesse capito) compro regolarmente la mia copia di ZZAP! (come mai il numero di Novembre è uscito così tardi?)(E' uscito? Bene, allora non lamentatevi! NdJH), e comincio a sfogliarla voracemente (bella espressione!); poi siccome non frequento il Liceo, ma L'Itis, in mancanza delle ore di latino, passo ad una lettura più approfondita durante la lezione di inglese. E' proprio durante l'ora di inglese che mi diverto al leggere la Posta (Really? NdR), in special modo le Interpretazioni Epistolari che mi fanno impazzire dalle risate. Purtroppo leggendo il tanto atteso numero di Novembre, sono rimasto un po' deluso vedendo che nella cara rubrica ti divertivi a prendere in giro addirittura un bambino di dieci anni. Ok, ho capito che le sue domande erano abbastanza (parecchio) fuori dal comune, che "compiuter" e "Commodor" erano scritto sbagliati ecc. Però caspita, un po' di pietà. Insomma, finché prendete in giro un ragazzo/a di una certa età questo/a capisce che ha scritto delle cretinate tremende e si fa due risate. ma un bambino di dieci anni potrebbe rimanerci molto male. Sperando che non ti sia fatto un'idea cattiva idea di me ti saluto e ti scrivo i miei giochi preferiti... Ricordati che resto sempre un tuo fan!"
Alberto
Ps Speriamo che la prof d'Inglese non legga ZZAP! (I do it! NdProf).

Mentre rileggevo la tua lettera mi è venuto un terribile dubbio: che effettivamente Emanuele ci sia rimasto male. Vi posso assicurare che non era assolutamente questo il mio intento. Le Interpretazioni Epistolari non devono avere limiti di età, rappresentano una folle parentesi nella quale il conduttore della posta (che al momento non riesco proprio a ricordare chi sia...) si diverte a fare l'imbecille rispondendo ad alcune domande che, sinceramente parlando, molto più intelligenti non sono. In ogni caso colgo l'occasione per fare le mie scuse a chiunque abbia avuto (o avrà) modo di sentirsi offeso, non ci faccia caso, ci sono cose ben più importanti delle quali preoccuparsi.

SINDROME DA PUBBLICAZIONE AVVENUTA

"18 Ottobre 1991, ore 12.54. Era una pallosissima ora di fisica, mancava poco più di un minuto alla fatale ora. Con il pensiero già rivolto alla tavola imbandita preparo (cambio il tempo verbale) velocissimo (tipo spidi gonzalez (come cacchio si scrive)(così non credo, ndR) quando ha fretta) la cartella. Guardo i miei compagni, tutti hanno lo sguardo rivolto all'orologio. Così faccio anch'io. Dopo un attimo intonano: meno cinque... meno quattro... meno due... meno uno... "Hei perché non suona? Oh, già, sono avanti di venti secondi (meno diciannove... meno diciotto... E qui mi fermo perché fa già un freddo cane! NdR)". Non faccio tempo a finire di pensarlo e... Driiin. Wow, waw, wiw, con la velocità di un missile schizzo nel corridoio vuoto, che però in due secondi diventa superintasato (hai presente le autostrade del dodici Agosto? Peggio ancora). Con la solita delicatezza (gomitate in bocca, dita negli occhi, pedate in faccia, ecc) riesco a raggiungere la mia incredibile megaturboiperfantasuperbici (che al fedele meccanico Ayrton (a proposito, quando lo vedete fategli i complimenti per il titolo che ha immeritatamente vinto (lo doveva vincere Suzuki (scherzo)) darebbe sicuramente la polvere, a quel pazzo di Max non lo so. Che dici facciamo una garuccia per Crissy, io in bici e tu in Ferrari (intendo quella Burago che hai vinto nella gara di Champion Driver)), e vado a casa. Passando davanti ad un'edicola noto che c'é il nuovo ZZAP!, lo compro, guardo la "bellissima" copertina (quasi al livello di North & South) e poi, sopraffatto da istinti naturali (=fame) continuo la mia corsa. Quando arrivo a casa il pranzo non è ancora pronto, e così mi metto a leggere: "Oh guarda, c'è Last Battle! Meno male, era ora! Hei, c'è anche Speedball II, e Big Game Fishing (toh, questo mese Max ha fatto qualche cosa anche per ZZAP! (la caricatura, invece me la continuano a sfruttare, nonostante abbia sollevato le note polemiche... NdMax) Senza lavorare solo per TGM!)". Poi vado alla Posta; "Hei, la lettera d'addio di Marco! Mamma mia che tristezza... E questa cos'é? Videofanatismo?!? Però interessante, sembra quasi la mia! Hei, un momento, è la mia!!! (Momenti di disorientamento...) Iaaahuuuu!!! Sono stato pubblicato!!!". I miei, che sentendo il mio urlo animalesco pensano ad una crisi di nervi, accorrono subito preoccupati. Spiego loro l'accaduto e mentre mia madre inizia a telefonare a tutti i parenti per comunicare l'evento (dimenticandosi completamente del mio pranzo), mio padre esce di corsa e compra circa ottanta copie del giornale (bene, bene, bene, ndJH) per "ricordo" (non è che per caso possa avere una percentuale). Io nel frattempo, persa ogni speranza di mangiare, mi metto a scrivere la qui presente lettera... Ci risentiremo nuovamente...".
Massimo Raviolo

(Dunque, se ogni lettore pubblicato ci compra 80 riviste... Ricki!!! Voglio diecimila lettere per numero! NdJH).

CONCLUDENDO

Come avrete sicuramente notato da questo numero fanno la loro comparsa all'interno della Posta anche alcune foto, non è detto che la cosa si ripeterà, ma le espressioni dei tre caporadattori (esausti al termine delle riviste) andavano in qualche modo immortalate. Già che c'ero ho pensato di mostrarvi la malefica spina incriminata, della quale vi ho parlato nell'introduzione, quella spina che è qui, sotto la scrivania proprio vicino al mio pied... Click!

RICKI

© 1990 TBS Productions, Inc. &
DIC Enterprises, Inc. All rights reserved.

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS™

L'inquinatore e "pescecane"
Sly Sludge™

Il degenerato e velenoso
Verminous Skumm™

Chiazze di petrolio.
Inquinamento dell'aria. Animali in via di estinzione.
Captain Planet e i Planeteers sono scesi in campo per salvare l'ambiente dalla minaccia della distruzione.
Ed ora tocca a te opporti ai nemici più pericolosi che la Terra abbia mai dovuto fronteggiare: Looten Plunder, Duke Nuken, Hoggish, Greedly, Dr Blight ed altri ancora.
Le forze di Terra, Fuoco, Vento, Acqua, insieme al coraggio, sono a tua disposizione. Uniscile e diventa Captain Planet. Il tuo elicottero ecologico ti sta aspettando.

C64
Amiga

IL POTERE E'TUO

LEADER
DISTRIBUZIONE

DISTRIBUITO DA LEADER DISTRIBUZIONE SRL TEL: (0332) 212255

IL N. 1 DEI SUCCESSI COIN-OP ARCADE

PIT-FIGHTER™

SCREENSHOTS AMIGA

Benvenuto nel mondo delle scommesse clandestine! Misurati con The Executioner, Heavy Metal e Chain Man Eddie, delinquenti senza scrupoli. Ricorri a qualsiasi forma di combattimento - arti marziali, boxe tailandese - e fai uso di qualsiasi arma che ti capita sottomano: coltelli, barre d'acciaio o barili di birra. Ricorda che non sei mai al sicuro... potresti non uscire vivo perfino dalla folla! Incredibili grafiche, sequenze digitalizzate da reali scene di combattimento. Una sfida brutale e appassionante!

C64
AMIGA
PC

LEADER
DISTRIBUZIONE

DOMARK

TENGEN

© 1991 Tengen Inc. All Rights Reserved.™ Atari Games Corporation.
Programmed by Teque London.
Artwork and Packaging © Domark Group Ltd,
Published by Domark Software.. Ltd, Ferry House,
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR